

**INCENDIAR!**  
2 CD-uri + Poster dublu!

**Medieval: Total War**  
De la luptele între clanurile Japoniei  
feudale la cruciade. Război Total, în test!

anul III, nr. 10 (28)  
octombrie 2002  
89.500 lei

# PC Games

Stii ce se joacă!



TOP-DEMO

## Hitman 2: Silent Assassin

TOP-DEMO

## Empire Earth: The Art of Conquest

**12 DEMO-uri:** Crazy Taxi, Stronghold Crusader, Gore,  
DF: Black Hawk Down, Celtic Kings, Prince of Qin  
**5 VIDEO-uri:** Bikini Karate Babes, Battlefield 1942, MK: Deadly Alliance  
**SPECIALS:** 144 Neverwinter Nights Mods, Team Factor Map Pack 2,  
Deus Ex: Hotel Carone Mod, Wallpapers

## Mafia

Cel mai dorit titlu action în postura de jocul lunii,  
în mega test. Capisci?

6 PAGINI DE TEST



## Hardware

**Bluff-ul de 128 MB**

300 de euro pentru o placă video

PC Games vă informează ce piese hardware de lux merită  
cu adevărat banii



## Stronghold 2

Planul secret a fost dezvăluit: Stronghold:  
Crusader. Mai multe unități, cetăți mai mari  
și idei noi!

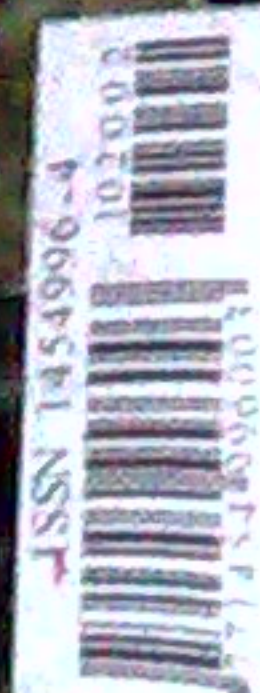
POSTER  
DUBLU!



EXCLUSIV

# TOMB RAIDER

## Angel of Darkness





# internetul tau e acum mai sigur!



Ia-ți orice abonament RDS Link și primești gratis cel mai nou și mai puternic anti-virus: BitDefender.

Iată, dacă încă nu o știi, lista abonamentelor RDS Link:

- **MAIL LINK** / cont de e-mail: 3\$/lună
- **EASY LINK** / 15 ore de navigare: 4\$/lună
- **NIGHT LINK** / trafic nelimitat între orele 19.00 - 07.00: 5\$/lună
- **POWER LINK** / trafic nelimitat non-stop: 10\$/lună
- **CABLE LINK** / noua conexiune permanentă la internet prin cablu TV

Cu oricare din abonamentele de mai sus ai și E-mail Anywhere — e-mailul care vine unde îți convine: pe mobil, web sau computerul de acasă. În plus ai acces la servere de download și jocuri online special create pentru tine.

Pentru detalii, intră pe [www.rdslink.ro](http://www.rdslink.ro).

Ce e BitDefender?



BitDefender Professional 6 for Windows este un pachet unic, îmbunătățit, care îmbină puterea motoarelor antivirus cu tehnologii superioare de filtrare Internet. Dotat cu un modul de actualizare automată Live!, BitDefender se actualizează de fiecare dată când utilizatorul este on-line. Mai mult decât un anti-virus, BitDefender este un adevărat firewall personal.

## RDS LINK

SIMȚI DIFERENȚA?

BUCUREȘTI: 01.301.08.76 . 01.301.08.78 . CLUJ-NAPOCA: 064.43.88.30 . CONSTANȚA: 041.63.99.29 . ORADEA: 059.44.72.52 . TIMIȘOARA: 0233.22.82.02 . [www.rdslink.ro](http://www.rdslink.ro)





CIPRIAN COROIANU  
redactor-șef

# Hack & Sleire

**C**ând eram un cititor obișnuit de reviste, zăboveam plin de curiozitate pe pagina imediat următoare copertei. Poate datorită titlului cu litere de-o șchioapă "Editorial", poate datorită nelipsitei fotografii, mai mult sau mai puțin inspirată, a fericitului redactor de serviciu, poate pentru că textul era mai scurt... să citesc emanația directă a minții altcuiva îmi producea bucurie. Bucurie care adesea se transforma, ca prin vrajă, în frustrarea că nu am citit ceea ce doream, ceea ce așteptam, că PC-ul pe care îl dețin sau jocul meu preferat este cel mai puternic, respectiv cel mai bun din lume. Asta e! Nu ne naștem ca să dăm din cap afirmativ și alternativ înspre cele patru puncte cardinale, ci ca să avem propriile opinii, să fim convinși de ele și să luptăm pentru ele. De aceea, din moment ce astăzi temperamentele medievale s-au mai potolit, devine o necesitate să-ți găsești un motiv de luptă și orgoliu. Acesta poate însemna o echipă de fotbal sau, de ce nu, jocurile. Care dintre voi cinci care vă aventurați să citiți aceste rânduri n-ar vrea să aibă numai jocuri originale, ambalate în cutii frumos colorate, cu manual și tot tacâmul? Cred că toți vă doriți asta, dar sigur vă depășește posibilitățile. Hackeri, FTP, DivX... cuvintele acestea nu vă sunt străine, nu-i așa? Subiectul cred că ne pasionează pe toți. Poate pentru că o persoană din trei posedă unități CD-Rom pe care trebuie să le umple cu ceva. Azi nu mai bulbucăm ochii de mirare atunci când în media este anunțată o creștere constantă a numărului piraților. Cine-i de vină? Natura umană? Poate. Editorii care scot jocuri la prețuri imposibile cu o durată de viață ridicolă, în anumite cazuri (vezi **Max Payne** sau **Half-Life: Blue Shift**)? Avantajul este al hackerilor, care au prețuri care-ți fac constant cu ochiul. Ar mai fi Internet-ul, din care ne servim mai ceva decât dintr-un aprozar. La capitolul MP3-uri (gen Napster, AudioGalaxy, Donkey, Kazaa, etc.), utilizatorul încă este liniștit, nu riscă mare lucru, în afară de a-și pierde timpul cu descărcări. La capitolul jocuri și filme, lucrurile încep să se complice. DivX-ul s-a răspândit pe Web ca un nor de praf. Ce-i mai rău pentru producător este atunci când filmul nu a apărut încă în cinematografe și se găsește

deja pe FTP. Există, desigur, proiecții private sau filme care sunt difuzate în alte țări înainte să vină la noi. Aici, utilizatorul începe să se joace serios cu focul. Un exemplu concret sunt tinerii canadieni care au fost prinși la ieșirea dintr-un cinematograf: băieții vindeau **The Lord of the Rings** în timp ce filmul rula chiar în cinematograful respectiv! Șmecheri simpatici! Dar cum fac toate astea? Simplu. Se poate filma cu camere video în sălile de cinema sau se pot face copii după DVD, grație unui program de decriptare inventat de doi norvegieni de 16 ani: DeCSS. A devenit o joacă de copii să ripuiesti DVD-uri, cu condiția să deții un player DVD-Rom și un PC mai tinerel. Capitolul cel mai spinos este și cel care ne interesează în mod deosebit, adică descărcarea ilegală a jocurilor PC. Când te gândești la numărul impresionant de posesori de jocuri piratate, parcă nu te simți Robinson Crusoe. Ai mai puține scrupule când vrei să-ți procuri la "preț redus" o versiune de **Mafia**, **GTA3**, **Warcraft III**, **RtCW**..., atunci când știi că mii de persoane le utilizează, la rândul lor. Pe Internet găsești tot ce-ți pofteste inimioara: peer2peer, FTP (file transfer protocoale), forumuri botezate Boards. Cei care descarcă nu riscă mare lucru în ochii justiției. Asta dacă nu atrag atenția prin vânzări de jocuri piratate pe Net. Poți observa un fel de disciplină arcană a Board-urilor, adevărate cluburi semi-private unde se discută ingenuu despre jocurile piratate, se schimbă adrese pentru a face cumpărături cât mai bune... Acest peisaj a fost numit "Underground" de către presa de specialitate. Atunci când un board game de clienți, atrage automat atenția lungului braț al legii. În acest moment, proprietarul site-ului face dispărută adresa în cel mai scurt timp, fără să-și mai facă alte griji. Astfel, Underground-ul se perpetuează, se regenerează chiar. Locuitorii subsolului merg să-și caute locuința altundeva. Dacă nu vor continua ei, o vor face urmașii lor și urmașii urmașilor lor. Underground-ul mai are încă zile bune de trăit, dacă legea nu lovește mai puternic sau dacă editorii nu găsesc antidotul miraculos, cel care să vină de hac copiilor. În așteptare, Internet-ul are mai multe capete, tăiați-i unul și veți vedea că va crește la loc.

**Noua adresă a redacției PC Games România:** Str. Slatinei, nr. 6, cod 3700 ORADEA, jud. Bihor  
tel./fax: 0259-441.526, tel.: 0259-441.523, e-mail: [pcgames@rdsor.ro](mailto:pcgames@rdsor.ro), [www.pcgames.ro](http://www.pcgames.ro)



# Cuprins 10/2002

## Actualități

|                          |   |
|--------------------------|---|
| Editorial                | 3 |
| <b>News</b>              |   |
| Quakeon 2002             | 6 |
| ECTS 2002                | 7 |
| War and Peace            | 7 |
| Shadowbane               | 7 |
| GTA3: Vice City          | 7 |
| Midway                   | 8 |
| Medal of Honor           | 8 |
| Highland Warriors 2      | 8 |
| Feedback: Jocul preferat | 9 |

## Avanpremieră

### Strategie

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Barometru                         | 25 |
| Stronghold Crusader               | 26 |
| Platoon                           | 30 |
| The Gladiators                    | 32 |
| Soldiers of Anarchy               | 33 |
| Frontline Attack: War over Europe | 34 |

### Action

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Barometru                          | 35 |
| Tomb Raider: The Angel of Darkness | 36 |
| Hitman 2: Silent Assassin          | 42 |
| Raven Shield                       | 44 |
| Splinter Cell                      | 46 |
| The Thing                          | 48 |

|                |    |
|----------------|----|
| Harry Potter 2 | 49 |
|----------------|----|

### Adventure

|             |    |
|-------------|----|
| Barometru   | 51 |
| Gothic 2    | 52 |
| Largo Winch | 54 |

### Sport

|           |    |
|-----------|----|
| Barometru | 55 |
| FIFA 2003 | 56 |

## Test

|                    |    |
|--------------------|----|
| Cum testăm         | 57 |
| Jocul lunii: Mafia | 58 |

### Strategie

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Recomandări actuale                 | 65 |
| Medieval: Total War                 | 66 |
| Emperor: Rise of the Middle Kingdom | 68 |
| Remember                            | 70 |

### Action

|   |    |
|---|----|
| Recomandări actuale                       | 71 |
| Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker | 72 |
| Delta Force: Task Force Dagger            | 73 |
| Tom & Jerry in Fists of Fury              | 74 |
| Britney's Dance Beat                      | 75 |
| The King of Mallorca                      | 75 |
| Remember                                  | 76 |

### Adventure

|                     |    |
|---------------------|----|
| Recomandări actuale | 77 |
| Divine Divinity     | 78 |

|         |    |
|---------|----|
| Syberia | 82 |
|---------|----|

|          |    |
|----------|----|
| Remember | 84 |
|----------|----|

### Sport

|                     |    |
|---------------------|----|
| Recomandări actuale | 85 |
| Crazy Taxi          | 86 |
| The Italian Job     | 88 |
| Xtreme Air Racing   | 89 |
| Antz Extreme Racing | 90 |
| Football Mania      | 91 |
| Remember            | 92 |

## Hardware

|      |    |
|------|----|
| News | 10 |
|------|----|

### Test

|   |    |
|---|----|
| Feature: Ati Radeon 9000/9700           | 12 |
| Feature: AMD Clawhammer                 | 14 |
| Test: Plăci grafice cu 128 Mb           | 16 |
| Motherboards Socket 478                 | 18 |
| Tuning: Neverwinter Nights              | 20 |
| Tuning: Windows XP pentru jucători (II) | 22 |
| CPU: Athlon XP 2200+                    | 24 |

## Service

|  |    |
|--|----|
| Enciclopedia Lumii Jocurilor             | 93 |
| Poșta redacției                          | 94 |
| Concept & Art: NwN vs. Dungeon Siege (I) | 97 |
| Impressum                                | 98 |

## AVANPREMIERĂ

### Tomb Raider: The Angel of Darkness

p. 36

## TEST



p. 58

Mafia

## HARDWARE

### Tuning Windows XP

p. 22

Windows



# CD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers

10/2002

## DEMOS

Batman: Vengeance  
Black Hawk Down  
Celtic Kings: Rage of War  
Crazy Taxi  
Gore: Ultimate Soldier  
Hitman2: Silent Assassin  
Moral Minus  
Pharaoh's Curse

DE Stronghold Crusader  
• Empire Earth: The Art of Conquest

Zabugorie: The Fairy Planet

Empire Earth: The Art of Zabugorie: The Fairy Planet

Conquest

Prince of Qin

## SPECIALS

Deus Ex Mod Hotel Carone

144 de moduri pentru

Neverwinter Nights

Team Factor Map Pack 2

Wallpapers

## PATCHES

NWN English 1.22 Patch

Team Factor Patch 1.05-1.06

The Thing Patch 1.1

Warcraft3 Patch 1.02

Detonator 30.82 for Win9x

## HARDWARE

Nvidia Detonator 30.82 for

Win XP

Nvidia Detonator 30.82 for

Win 9x

TOOLS:

• Winamp 3 Full  
• WinDVD

## VIDEOS

Battlefield 1942  
Bikini Karate Babes  
K. Hawk  
Mortal Kombat: Deadly  
Alliance  
Soldiers of Anarchy

## TOOLS

Winamp 3.0 FULL  
Win DVD  
Winrar 3.00

## STRONGHOLD: CRUSADER

### SPECIALS:

• **G**reetings, gentil gamer! După cum știi, Stronghold 2 mai zăbovește în temnițele lui Firefly, dar nu dispera! Add-on-ul Crusader te va face să simți ce-nseamnă să lupți pentru fiecare palmă de pământ, pentru fiecare zid de cetate și

pentru fiecare petic de pădure. În Crusader, dacă nu reușești ofensiva, nu ai prea mari șanse să câștigi campaniile. Pentru moment, poți gusta un tutorial și trei niveluri în demo-ul de pe CD, pe care ți-l livram viu și nevătat: The Desert awaits you!

• K. Hawk

### CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 300MHz, 64 MB RAM  
Suport 3D:

## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

**I**ntră în pielea asasinului pensionat, forțat să treacă din nou la acțiune. Deși ești un killer cu contract, nu ți-ai pierdut totuși sensul loialității și al dreptății. Și trecutul te va prinde din urmă... Să nu ai încredere în nimeni – dacă prețul e rezonabil, degetul aliatului tău de nădejde va apăsa pe trăgaci. Demo-ul conține prima misiune din jocul full.

### CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 700 MHz, 128 MB RAM  
Suport 3D: OpenGL

## CRAZY TAXI

**C**um ar fi fost dacă te făceai taximetrist? Rulează demo-ul și vei vedea. Ai la dispoziție un caracter și o mașină pentru termina oricare dintre cele trei încercări oferite de demo: să parcurgi o pistă dificilă în timp util; să transporteți trei clienți, pe rând, tot sub presiunea timpului, și să încerci un salt de 150 de metri, cu mașina lansată de pe o rampă. Controlul este excelent (atenție la tastele A și S), iar muzica, antrenantă.

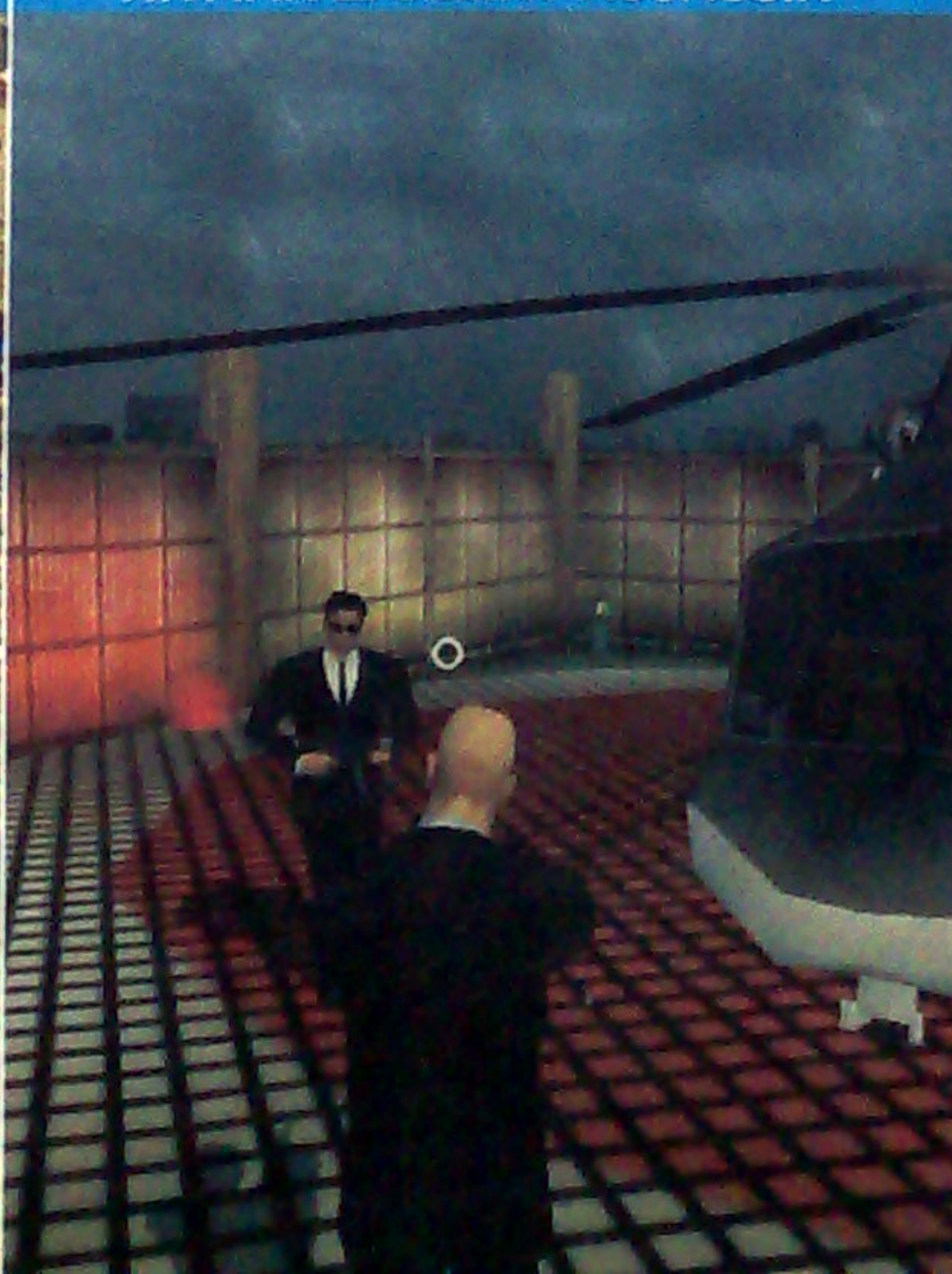
### CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 450 MHz, 128 MB RAM  
Suport 3D: Direct3D

## STRONGHOLD: CRUSADER



## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN



## CRAZY TAXI





## OPINIE

JACINT EROU



### Elenii, bătuți de soartă

Bomba lunii a fost interdicerea jocurilor în Grecia. Da, ați citit bine: elenii au aruncat jocurile electronice în ilegalitate. Și nu e vorba doar de jocurile mecanice din baruri, ci de jocurile pentru PC, Xbox, Gamecube & Co. Chiar și jocurile culbărite în telefoanele mobile au fost declarate "outlaw". Cel care nu respectă prevederile cuprinse în noua lege sunt pasibili de o amendă de 40.000 de lire sterline sau pot ajunge după gratii. Este tragic-comic să-ți închipui cum Judecătorul pronunță sentința prin care un copil de 12 ani este condamnat la plata unei amenzi considerabile, doar pentru că a jucat *Railroad Tycoon* sau *Neverwinter Nights*. În urma intrării în vigoare a legii, proprietarii a două Internet café-uri au fost arestați pentru că organizau partide *Counter-Strike*. În ziua procesului, în fața Judecătoriei din Thessalonica, s-au adunat peste 300 de jucători. Protestatarii și-au ridicat vocea împotriva încălcării drepturilor umane. Printre altele, ei au cerut abrogarea legii din 1970 care interzice jocurile de cărți, chiar și pe domeniile private. Proprietarii de café-uri au fost norocoși deoarece tribunalul a renunțat la acuzații. Nu a avut același noroc un egiptean, care fost condamnat la patru luni de închisoare pentru curajul de a juca *Tetris*. El a fost prins pe una dintre cursele Egipt-Manchester. În oricare altă țară, i-ar fi fost confiscat doar celularul, nu și în Grecia. Conform declarațiilor de presă, Faiz Chopdat va trebui să-și ispășească pedeapsa. Ironia sorții este că Microsoft organizează un concurs printre cumpărătorii noului său RTS *Age of Mythology*. Ghici care este premiul cel mare? O călătorie într-una dintre locațiile de bază ale jocului, în minunata... Grecia. Cine este totuși tentat de idee să viziteze pagina oficială a jocului. Nu uita să vizitezi și un site grecesc de știri, să afli dacă n-a mai fost interzis și altceva din ceea ce ai vrea să lei cu tine pentru vacanță.

## QUAKECON 2002

### id Software flutură steagul

În localitatea texană Mesquite au loc patru zile de întreceri LAN, întâlniri și prezentări de jocuri. Și în acest an, Quakecon a fost o miniatură a celebrului E3. Fanii din întreaga lume au avut ocazia să vadă tot ce e mai nou în lumea 3D a action shooterelor. Pe lângă *Doom 3*, id Software și Activision au prezentat primele imagini ale noilor jocuri bazate pe engine-uri *Doom* și *Quake*. Prezentarea lui *Doom 3* a fost doar cu câteva minute mai lungă decât cea de la E3, dar secvențele arătate au subliniat încă o dată grafica fantastică. Nu au fost multe noutăți în ceea ce privește FPS-urile. Raven Software a declarat doar că lucrează din plin la *Quake 4*. *Soldier of Fortune 2* are câteva misiuni noi, 36 de hărți multiplayer și un AI

mult mai bun pentru bots-i. Pentru că Raven Software nu are timp pentru *Elite Force 2*, producătorii au lăsat acest joc în seama celor de la Ritual Entertainment. Încă nu se știe exact, cu șase luni înaintea termenului limită, cum vor arăta misiunile, dar nivelurile din demo amintesc de *Doom 3*, prin arhitectura lor și prin monștrii neobișnuiți. Au fost prezentate noutăți și de la *RtCW: Enemy Territory*, care va fi comercializat ca și un joc separat. Pe lângă noile hărți single și multiplayer, mai există și noi unități. Personajele din joc câștigă puncte de experiență, iar în partidele multiplayer bots-ii pot fi luați în echipă.





LONDRA

## ECTS 2002



Ca în fiecare an, expoziția ECTS s-a încheiat cu ceremonia Awards, care recompensează cele mai bune jocuri prezentate. În acest an, mascarada a lăsat locul adevăratelor recompense. Premiile ECTS de anul trecut

frizau ridicolul. Au lipsit o mulțime de expozanți, astfel că ECTS Awards 2001 au recompensat jocuri de mână a doua, care au intrat imediat în anonimat. În acest an titlurile prezente au fost mult mai consistente și recompensele mai credibile.

Splinter Cell a fost desemnat cel mai bun joc al expoziției, pentru toate platformele. Titlul celor de la Ubi Soft, prezentat și la E3, unde a fost ales cel mai bun joc action-adventure, confirmă toate așteptările.

Cel mai bun joc PC a fost desemnat Breed, 1st person shooter în manieră Halo, produs de echipa britanică Brat Design. Premiul pentru cel mai bun joc de consolă îi revine lui Pro Evolution Soccer, de la Konami.



Cel mai bun joc al expoziției: Splinter Cell

Cel mai bun joc PC al expoziției: Breed

Cel mai bun joc pentru consolă al expoziției: Pro Evolution Soccer 2

Cel mai bun joc multiplayer al expoziției: Korean Multiplayer Ping Pong

Cel mai bun joc PC al anului: Medal of Honour: Allied Assault

Cel mai bun joc de consolă al anului: GTA 3

Cea mai bună consolă a expoziției: PlayStation 2

Cel mai bun material PC al salonului: placa grafică Gainward GeForce4 "Powerpack" Ultra/750XP Golden Sample

Editorul anului: Electronic Arts

## Shadowbane întârzie

Se pare că există unele probleme în industria jocurilor PC. Urmând exemplul negativ al lui SWAT, și producătorii lui Shadowbane au amânat data de apariție a jocului. Se pare că în urma testelor beta desfășurate s-au găsit niște bug-uri majore care trebuie corectate. Jocul va apărea cândva anul viitor.

## Un nou joc semnat Blizzard

Blizzard Entertainment a dezvăluit că la Tokyo Game Show vor prezenta un nou proiect de joc. În afară de niște zvonuri neconfirmate, nu se știe nimic. Marele producător păstrează tăcerea dar, conform unor surse din interiorul firmei, s-ar putea să fie prezentat chiar Starcraft 2.

## GTA3: Vice City

Noul proiect al celor de la Take 2 Interactive are un succes enorm. Conform statisticilor întocmite de Reuters acest add-on a fost comandat deja de cca. 4 milioane de jucători. Se pare că cei care n-au reușit să facă o precomandă vor trebui să aștepte până la apariția jocului în magazine, care va fi amânată.

MICROIDS

## War and Peace



Prevăzut pentru luna noiembrie, War and Peace va trebui să-și croiască drum în jungla jocurilor de strategie. Amestec ingenios și reușit între mai multe stiluri, jocul de la Microids convinge pentru moment prin imagini. Nu arată deloc rău, dar nici nu ne așteptăm să fie maximum

maximorum în domeniu. Jocul se propune a fi un simulator geopolitic realist și nu are absolut nimic în comun cu Tolstoi, chiar dacă, la prima vedere ne-a zburat gândul și la un posibil simulator Anna Karenina!

## TOP 10 ROMÂNIA

- 1 - HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
- 2 ▲3 MARCRAFT III
- 3 ▲1 NEVERWINTER NIGHTS
- 4 - MEDAL OF HONOR: AA
- 5 ▲6 MORROWIND
- 6 ▼5 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
- 7 - DUNGEON SIEGE
- 8 NOU THE SIMS: ON VACATION
- 9 - DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 10 - GHOST RECON



## Topul cititorilor PC-Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games.



**1** **WARCRAFT 3**  
(Blizzard/Vivendi Universal)  
**SE FACEA CĂ MĂ BĂTEAM** cu "prietenu' meu Omul", până când a căzut ceva din cer. Nu știu ce-o fost, da' ne-o spăriet tare. Le zice diimănz.

**2** **GTA 3**  
(Rockstar Games/Take2)  
**ASTĂZI AM LUAT LA PLIMBARE** o madamă mișto cu rabla mea. Când m-a întrebat unde e aeru' condiționat, i-am spart geamu'. Ce crede ea?

**3** **NEVERWINTER NIGHTS**  
(BioWare/Infogrames)  
**MI-AM DUS HAMMERU' LA REPARAT** la un tip tare. Zicea că, dacă mi-l meștereste cu scula' lui, Black&Decker, o să am +2 la damage.

**4** **MORROWIND**  
(Bethesda Softworks/Ubisoft)  
**GĂRZILE IMPERIALE** au pus de-un meci de fotbal, să le crească skillu' ăla athletic. Mingea era o căpățână, trofeu de luptă.

**5** **HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE**  
(CounterStrike.net/Vivendi Universal)  
**GORDON FREEMAN** s-a întors pe Net, supărat că urmașii săi se joacă numa' de-a teroristii. A adus cu el monștri, în loc de bots.

**6** **JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST**  
(Raven/Activision)  
**KYLE KATARN** a prins o șmecherie nouă. Nu mai scoate sabia, nu-i mai strânge de gât pe soldați, îi întreabă cine vrea să se joace cu el Popa' Proștu'. Cum aud soldații, o iau la fugă. Dacă Popa' e maestrul lui Yoda?

**7** **DUNGEON SIEGE**  
(Gas Powered Games/Microsoft)  
**PĂDUREA ESTE MARE.** În ea sunt mulți monștruleți. Ei au arme. Eu am doar un pumnal. Cine fuge prin pădure? Unii spun că ar fi designerul de la Dungeon Siege, fugărit de RPG-iști hardcore.

**8** **MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT**  
(2015/Electronic Arts)  
**AUZI HANS?** Am visat că veneau mulți yankel și volau să ne jucăm de-a naziștii și americanii. Cine câștiga, trecea la nivelul următor: să construim cazemate împreună.

**9** **OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE**  
(Bohemia Interactive/Codemasters)  
**RUȘII ȚȘTIA** se crede jmecheri! Crede că io' nu văd că n-au la ei vodcă, așa cum or promis? Și uite-așa m-am decis să intru în Rezistență.

**10** **GOthic**  
(Piranha Bytes/Egmont Interactive)  
**ASTĂZI AM ÎNVĂȚAT** că nu este bine să fii bun cu toată lumea. Alo', nenea monștrule, era spada mea. Cum? Să-ți-o fac cadou? Să-ți mai dau și armura? Oricum doream să flu mai ușor.



MITHIS GAMES  
**Midway**

Producătorul maghiar Mithis Games a anunțat Midway, un joc naval ambientat în cel de-al doilea război mondial, în care tactica și strategia se întrepătrund. Vom putea alege între diferite forțe navale, între

care cea americană, britanică, japoneză și germană, în timp ce, datorită modului de carieră, vom urca toate treptele ierarhiei, de la căpitan la amiral. Dar mai bine aruncați o privire pe site-ul oficial [www.mithis.hu](http://www.mithis.hu).

### ELECTRONIC ARTS

## Medal of Honor

Electronic Arts a dezvăluit numele extension-ului lui Medal of Honor: Allied Assault, 1<sup>st</sup> person shooterul care a debarcat pe PC-urile noastre la începutul lui 2002. Add-on-ul se va numi Medal of Honor: Allied Assault Spearhead. Vom avea parte de nouă misiuni singleplayer, care vor începe cu o parașutare pe coasta normandă și se vor încheia cu cucerirea Berlinului. Pe lângă acestea, în multiplayer vom avea 12 hărți noi. Vor fi incluse și alte hărți, care provin din concursul de creație organizat acum câteva luni. Medal of Honor: Allied Assault Spearhead este anunțat pentru luna noiembrie. Spunea cineva că o să avem o toamnă lungă...



### DATA BECKER 3D

## Highland Warriors 2



Încă nici n-a apărut noul joc de strategie al celor de la Data Becker 3D, intitulat Highland Warriors, dar producătorii au anunțat deja continuarea. Conform anumitor zvonuri este posibil că în centrul jocului să se afle William Wallace sau Rob Roy. Nu s-au dat prea multe detalii, dar se știe că jocul va apărea la începutul anului 2005. Suntem curioși să vedem cum va fi grafica jocurilor din acea perioadă.



# La Răscruce de genuri

Operation Flashpoint:  
Resistance



Industry Giant 2



Arx Fatalis



F1 2002



**D**e data aceasta, lupta dintre cele patru genuri a fost și mai strânsă. De ce? Pentru că s-au înfruntat patru monștri ai industriei jocurilor: **Operation Flashpoint: Resistance**, **Industry Giant 2**, **Arx Fatalis** și **F1 2002**. Prin ce s-au deosebit aceste titluri față de alți

candidați la top? Shooterul tactic **OF: Resistance** a strălucit la capitolele multiplayer (5,6), efecte de sunet (5,7) și comentarii și voci (5,2), cel puțin, așa consideră cititorii noștri. Magnatul simulațelor economice, **Industry Giant 2**, nu și-a făcut de rușine strămoșul, și a încasat laudele

publicului pentru controlul facil (5,6), accesibilitatea pentru începători (5,5) și design (5,4).

Adventure-ul **Arx Fatalis** a încântat o mulțime de jucători, mai ales prin atmosfera creată (5,5) și prin muzica plăcută (5,1). În sfârșit, simulatorul de Formula 1, **F1 2002** – rivalul lui

**Gran Prix 4**, a delectat fanii pilotatului prin controlul foarte fin reglat (5,2) și grafica apropiată de realitate (5,1). Fiecare joc cu meritele lui, merite care au fost evidențiate cu ajutorul vostru.

CIPRIAN TORU

## Bună,

*Sunt șefa departamentului de  
resurse umane de la Pam Grup.*

*Angajez urgent pentru  
toate zonele țării:*

- redactori pentru reviste IT
- agenți de publicitate locali
- traducători de germană și engleză
- corespondenți de presă
- distribuitori de produse editoriale și de software
- distribuitori de jucării
- graficieni
- programatori
- pentru colaborare, persoane cu experiență în activitatea educațională a copiilor (4 – 10 ani)



CV pe adresa de e-mail: [pamgrup@net.ro](mailto:pamgrup@net.ro)

Pentru alte informații, contactați-ne la

tel: 0259-441.523

mobil: 0766-589.489

PERSONAL  
COMPUTER  
WORLD

U Games

GD FORUM

alpha

ANDREI

GAMA

DRAGONAR



## Videologic este Pure Digital

Producătorul de plăci grafice, de sunet, sisteme de boxe și radiouri digitale se numește acum Pure Logic. Numele Videologic va fi folosit în continuare ca nume de marcă.

[www.pure-digital.com](http://www.pure-digital.com)

## MSI merge pe multimedia

TV4200-VTP de la MSI dispune de un cip grafic GeForce4 Ti-4200, 64 MB memorie DDR, un tuner TV, două ieșiri VGA și se controlează împreună cu o telecomandă. Această placă lată, datorită celei de-a doua ieșiri ocupă spațiul a două sloturi PCI și va costa în jur de 250 USD.

[www.msi.com.tw](http://www.msi.com.tw)

## VIVO și de la Leadtek

Prin WinFast A250 Ultra TD MyVIVO (Video-In, Video-Out) Leadtek fabrică un GeForce4 Ti-4200 cu o intrare video suplimentară. Cu aceasta poți în același timp înregistra și reda secvențe video. Placa are un preț de aproximativ 420 USD.

[www.leadtek.com](http://www.leadtek.com)

## Proprile video-uri pe DVD

Pachetul de editare video Video deLuxe 2.0 Plus vine pe trei CD-uri. Prin acesta poți înregistra video-uri prin intrarea TV sau interfața FireWire, le poți prelucra, edita și poți apoi inscripționa rezultatul pe CD-ROM sau DVD. Pachetul de software costă în jur de 100 USD.

<http://www.magix.de/select.html>

## PC Games vă ajută

Dacă aveți o problemă specială, care încă nu a fost soluționată în revista noastră, trimiteți-ne pur și simplu un e-mail sau o scrisoare la adresele:

[pcgames@rdsor.ro](mailto:pcgames@rdsor.ro)

sau

Pam Grup SRL

str. Slatinei, nr. 6, cod 3700, Oradea.



PLIN DE SUNET Placa suportă Dolby Digital EX, viitorul standard de sunet DVD.

## GAMESURROUND FORTISSIMO III Sunet din toate colțurile

Prima placă de sunet 7.1 pentru jucători vine de la Hercules. Placa PCI utilizează cip CS4624, suportă DirectSound3D, EAX 1.0, 3D L2, Dolby Digital EX și efectele de sunet tipice Sensaura, ca MacroFX și ZoomFX. Dispune de ieșiri analogice pentru difuzoare frontale și din spate, centru/subwoofer și șaptelea și al optulea canal. Fortissimo III însă oferă și intrare și ieșire complet digitală (S/PDIF). Placa se găsește la prețul de aproximativ 80 USD.

## LEADTEK WINFAST K7NCR18G Cu toate gata

Noua placă de bază socket A de la Leadtek utilizează chipset-ul Nforce2 și lucrează cu toate procesoarele AMD (Athlon, Duron, AthlonXP). Patru sloturi PCI, două porturi USB 2.0, un cip grafic integrat pe baza lui GeForce4 MX, o funcție de supraveghere a hardware-ului precum și o protecție de supraîncălzire a procesorului face din această placă de bază un monstru al dotărilor. În afară de aceasta suportă atât AGP8x cât și memorie PC333. Este deja disponibilă la un preț situat între 160 și 200 USD.



## MULTISYNC FE770/FE770M Imagine clară pentru bani puțini

NEC-Mitsubishi a prezentat de curând două monitoare noi de 17" pentru buzunarele mai goale. FE770 și FE770M lucrează cu un pitch de 0,25 mm, nu necesită relativ decât puțin spațiu de suport și dispun de un ecran foarte slab reflectant și plat ClearFlat. FE770 are un preț de 220 USD, iar FE770M cu boxe integrate costă în jur de 250 USD.



## PLANTRONICS COMUTATOR AUDIO Boxe vs. căști



UTIL Comutatorul este deosebit de util pentru utilizatorii de headset care dispun și de un sistem de boxe.

Dacă până acum a trebuit să comuți de la la boxe și invers prin mufele de la placa de Plantronics are soluția potrivită pentru tine: comutatorul său AudioHeadset. Cutia se cupla la ambele aparate și îți permite să comuți plac între ieșiri. În modul de boxe, microfonul tău este pus pe mute, pentru a evita efectul de microfonie.

Comutatorul costă în jur de 14 USD.



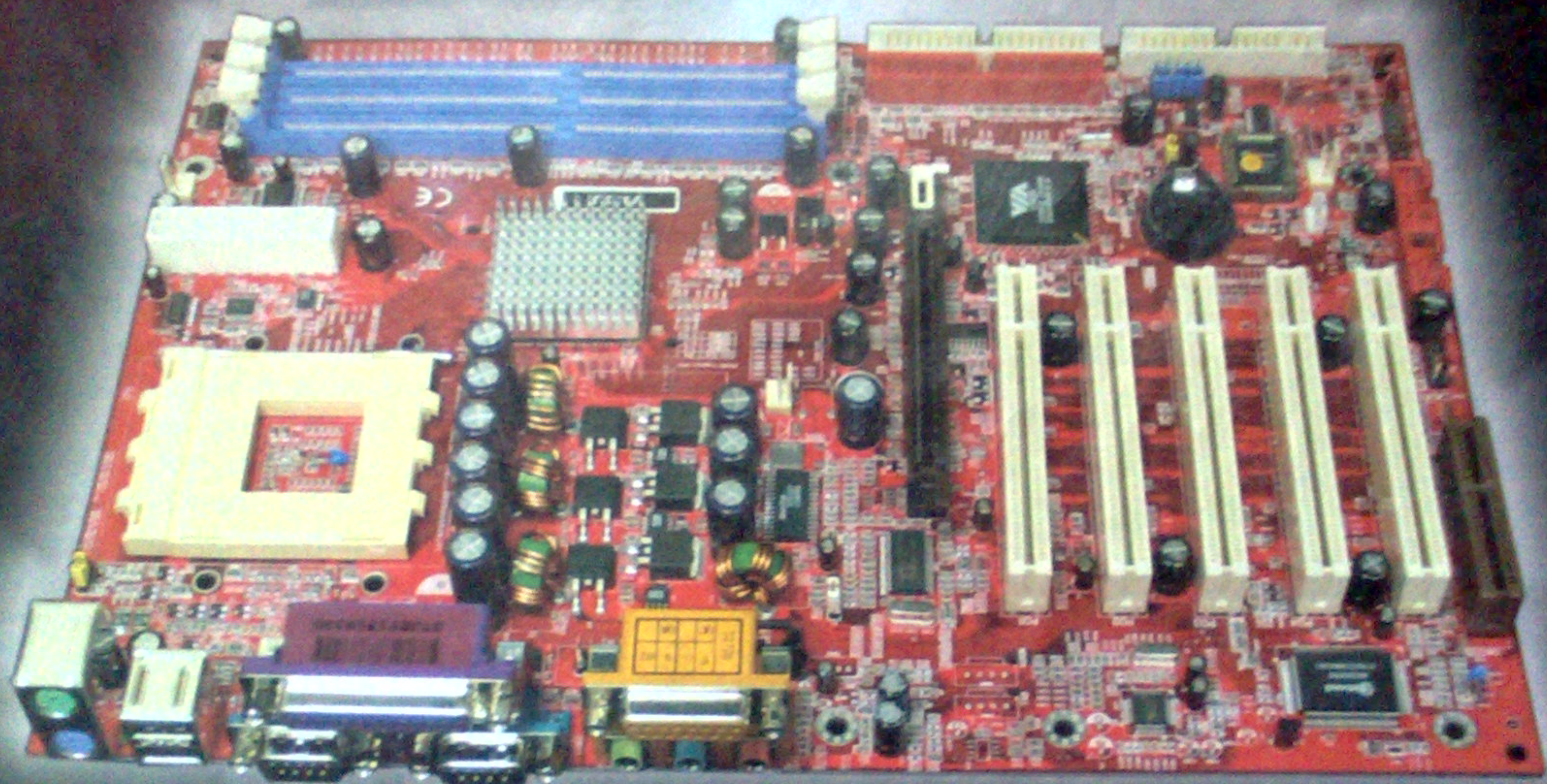


# UltraPRO Computers



The Brand You Can Trust

## V333U



Placa de baza pentru procesoarele AMD Athlon / Athlon XP / Duron  
Chipset VIA Apollo KT333 + VT82335 South Bridge  
3 socluri de memorie DDR pentru memorii DDR-SDRAM 333/ 266/200

**KT333**



1 AGP / 5 PCI / 1 CNR  
IDE Ultra ATA 133  
6 porturi USB 2.0  
Format ATX

**FSB333**



**DDR**



Frequency Magic Setting - setarea FSB-ului de la 100 la 200MHz in pasi de 1MHz

**NOU**

**București,**

-Service Center,

• Bd. Știrbei Voda nr. 162,

Tel. 021-212.65.02

• Bd. Corneliu Coposu

nr. 3-5, Bl. 101

Tel. 021-326.73.63

• Calea Dorobanți

nr. 116-122, Bl. 6

Tel. 021-231.86.33

**Constanța,**

• Ștefan cel Mare nr. 67

Tel. 0241-522.030

• **K Tech Electronics, București, Calea Grivitei 397, Tel.: 01-22.44.535**

• **BUCUREȘTI,** • Sos. Ștefan cel Mare nr. 54, Tel.: 01-211.70.90 • B-dul N. Titulescu nr. 64, Tel.: 01-

2.20.36; • Bd Regina Elisabeta nr. 30, Tel.: 01-310.11.65; • B-dul Națiunile Unite nr. 3, Tel.: 01-336.45.63;

• Sos Iancului nr. 59, Tel.: 01-250.39.04; • Sos. Pantelimon nr. 93, Tel.: 01-250.16.12; • Bd. Alexandru

Bregia 18, Tel.: 01-460.31.13; **BRASOV,** • Bd. 15 Noiembrie nr. 37, Tel.: 068.47.22.88; • Bd. Republicii nr. 15, Tel:

08.410.420; **CONSTANTA,** • Bd. Ferdinand Nr. 89A, Bl. Ar1, Tel.: 041-615.000; • Bd. Tomis nr. 97, Tel.: 041-552.637

**RAIOVA,** • Bd. Al. I. Cuza bl. 10C, Tel.: 051-421.010; **IASI,** • Str. Banu nr. 8, Tel.: 032-266.343; **PITESTI,** • Bd

Republicii Bl. G1 (Casa Cartii), Tel.: 048-223.728; **PLOIEȘTI,** • Piața Victoriei nr. 16 parter, Magazin Mercur, Tel.: 044-

32.33; **TIMISOARA,** • Piața Marasti 1-2, Tel.: 056-430.599.

• Magazin UltraPRO

• Distribuție zonala



# Noua Clasă R

În jurul noului cip grafic ATI s-au vehiculat multe zvonuri, acum însă a apărut: **Radeon 9000 și Radeon 9700, un Nvidia în fața unor noi provocări.**

Încă din februarie 2000, angajații firmei ArtX din Silicon Valley California dezvoltă cipuri grafice 3D sub stindardul roșu-alb al lui Ati. Primul lor produs a fost cipul grafic pentru actuala consolă de jocuri GameCube a lui Nintendo. Acum Ati prezintă prin Radeon 9700 un cip grafic ArtX, care vrea să îngreuneze viața plăcilor GeForce4.

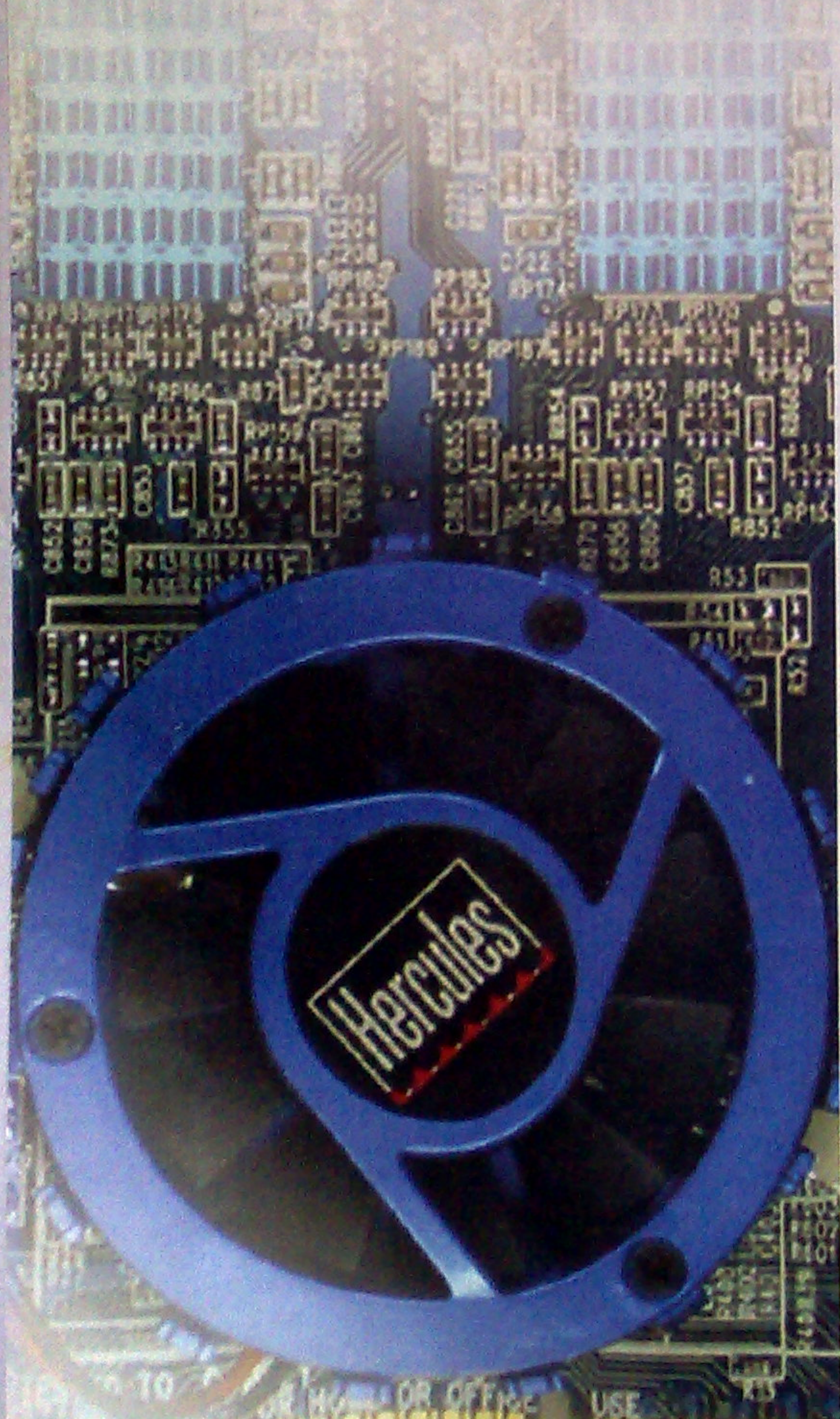
Radeon 9700 (numele de cod de odinioară: R300) este complet compatibil cu interfața de joc DirectX 9. Acesta va apărea, probabil, pentru download abia prin octombrie pe site-ul oficial al Microsoft. Jocurile corespunzătoare se vor lăsa probabil încă mult așteptate. Radeon 9700 este compatibil cu versiunile DirectX mai vechi și dispune de patru unități vertex shader programabile de versiune 2.0 care lucrează simultan.

Dar unde se află mai precis diferența față de precursor, Radeon 8500? Radeon 9700 dispune de opt în loc de doar patru așa-numite pixel pipeline-uri. Acestea sunt responsabile cu dotarea poligoanelor cu texturi. Viteza 3D nu se dublează însă prin aceasta, căci, în loc de două texturi inițiale pe pipeline, Radeon 9700 nu mai poate prelucra într-un tact decât o textură. În același timp însă, cipul apelează la funcția „Loopback”, pentru a atinge mai multă performanță 3D. Fără a fi nevoit a scrie în memoria video comparativ lentă, prin această

funcție de loopback, Radeon 9700 poate trimite 16 texturi, una după alta, printr-un pipeline. La Radeon 8500, până la ora actuală, nu au fost posibile decât 6 loopback-uri pe pipeline. John Carmack de la Id Software a ales Radeon 9700 pentru prezentarea lui Doom 3 la expoziția de jocuri E3 de la Los Angeles.

La întrebarea pusă de PC Games pentru aflarea motivelor, Carmack a răspuns: „Este simplu, pentru că este semnificativ mai rapid decât un GeForce4.” Deosebit de interesantă este procesarea internă îmbunătățită a instrucțiunilor de shader. Grație preciziei de calcul în virgulă mobilă de 128 de biți aproape că nu mai apar deloc erori de rotunjire și, astfel, nici erori grafice. Ce înseamnă aceasta pentru jocurile PC? Reflexiile complicate de mediu, ca de exemplu, de pe mașini sau suprafețe de apă, dar și medii colorate dinamic vor fi procesate în viitor fără erori de redare. Ati utilizează pixel shader-ele și în domeniul 2D, ca așa-numiți „Video Shader”, pentru a îmbunătăți redarea imaginilor video (de exemplu, filme DVD). Radeon 9700 folosește o bandă de date de 256 de biți la conectarea cipurilor la memoria grafică.

Ca frecvență de tact a cipului și a memoriei sunt planificați momentan în jur de 325 MHz, însă la acest punct pot exista modificări bruște. În cazul memoriei grafice se apelează la DDR-SDRAM în forma de împachetare pătrată BGA (3 ns sau mai bine). Banda de memorie de 20GB/s care poate fi atinsă astfel ridică și mai mult ștacheta pentru grafica high-end. Parhelia-512 cu cei 17,2 GB/sec e pe aproape, însă nu dispune de nici una dintre tehnologiile de compresie pentru salvarea benzii de memorie. Acestea îi conferă lui Ati un avantaj de performanță suplimentar. Displacement Mapping, astfel se numește noua





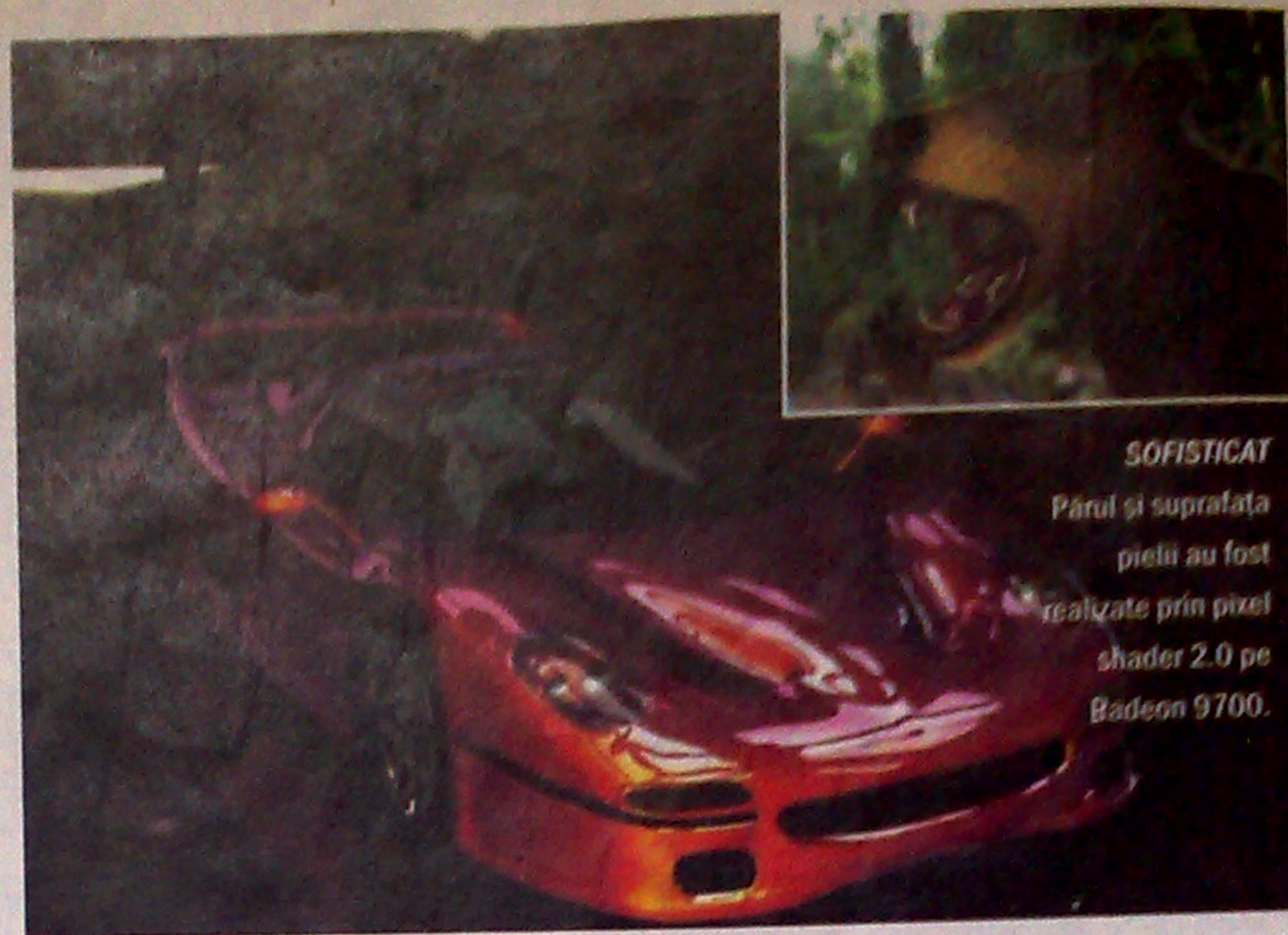
tehnologie prin care cipul grafic poate modifica geometria unui triunghi. Pentru aceasta nu este necesară decât o textură în trepte de gri, pe baza căreia cipul Radeon 9700 modifică geometric triunghiul. Tehnologia DirectX 9 salvează bandă de memorie și permite, totuși, generarea unor obiecte și peisaje bogate în detalii.

Radeon 9700 este, din punct de vedere tehnic, cel mai avansat cip grafic 3D pentru jucători PC. Numeroasele sale caracteristici au însă consecința că cipul cu 107 milioane de tranzistori devine un adevărat monstru consumator de curent. La fel ca și 3dfx la Voodoo5 5500, plăcile grafice Radeon 9700 dispun de o alimentare separată. Pe plăci se găsește un ștecher cu patru poli, care se cuplează cu o linie de alimentare de unitate Floppy. De altfel, plăcile vor fi livrate cu un cablu adaptor corespunzător. Linia suplimentară de alimentare nu este însă solicitată decât în modul 3D. În modul normal 2D al Windows, plăcile se descurcă și fără.

Primele plăci grafice cu Radeon 9700 vor apărea pe piață în octombrie. Spre sfârșitul anului, va apărea și o variantă mai slabă a cipului 9700, cu numele Radeon 9500.

Luna aceasta Ati va scoate pe piață și două cipuri pentru începători, care, chiar dacă nu sunt atât de performante, sunt foarte ieftine. Radeon 9000 și Radeon 900 Pro se bazează pe Radeon 8500 și sunt complet compatibile cu DirectX 8. În loc de două unități de texturare pe pixel pipeline, ca la Radeon 8500, la Radeon 9000 Ati nu folosește decât o unitate pe pixel pipeline. Și aici e aplicată funcția de loopback amintită deja, pentru a putea utiliza mai departe datele procesate direct în cip, fără a le mai stoca în memoria grafică. Accelerarea hardware a lui Trueform a fost înlocuită cu o emulație software foarte lentă (8 cadre pe secundă, Radeon 9000 Pro), în schimb au fost incluse în proiect un TV encoder și două unități RAMDAC pentru cuplarea mai multor monitoare.

MATEI ALEXANDRU



**SOFISTICAT**

Părul și suprafața  
pieli au fost  
realizate prin pixel  
shader 2.0 pe  
Radeon 9700.

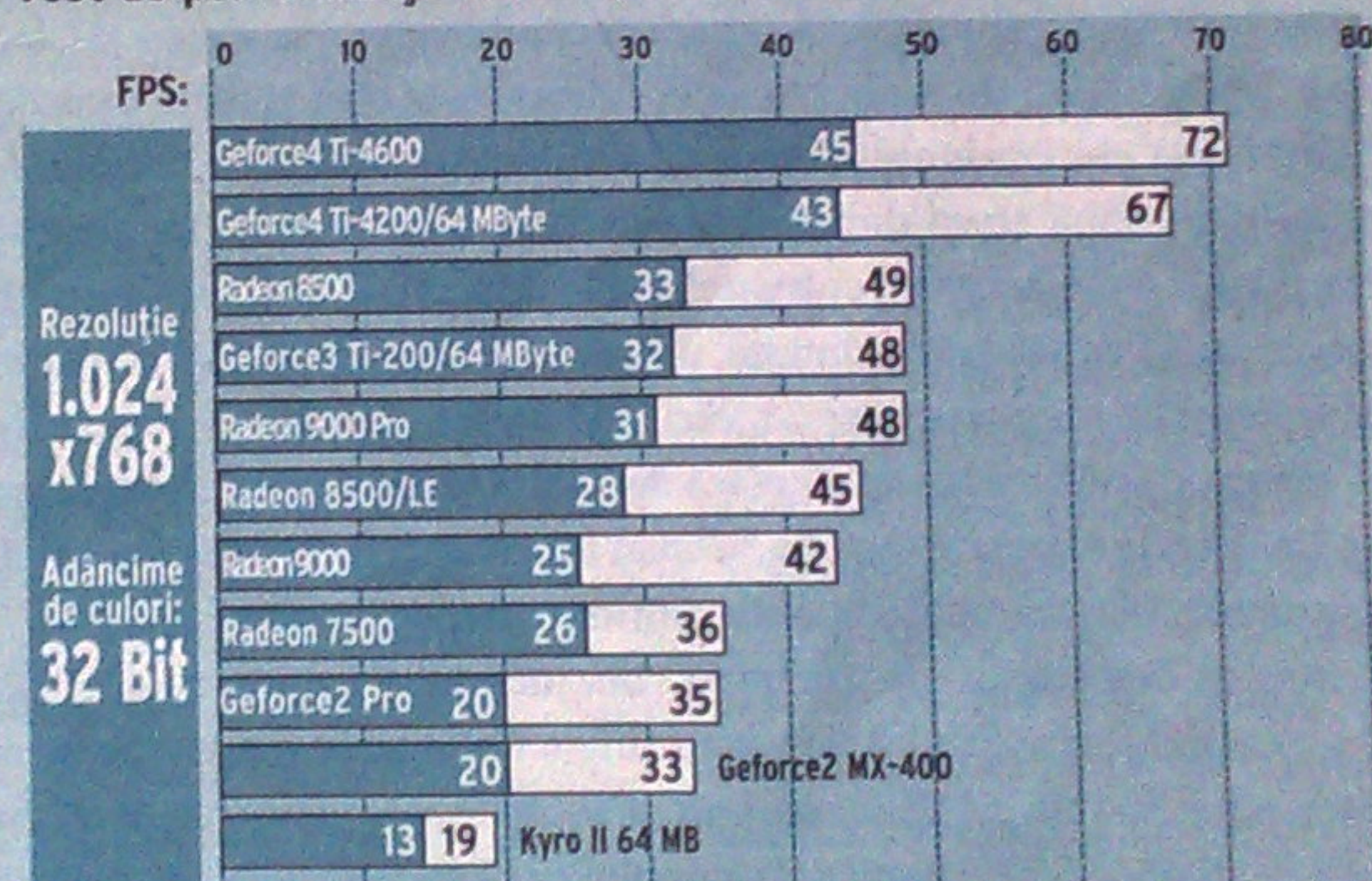
#### RADEON 9700

Grație lui DirectX 9, reflexiile de pe mașină sunt redade realist.

## Radeon 9000 testat

Am solicitat două benchmark-uri de jocuri, pentru a afla cât de rapide sunt cu adevărat plăcile noi pentru începători de la Ati.

### Test de performanță Unreal (versiunea 9.18)/ Warcraft III 1.01



**Concluzie:** Radeon 9000 Pro este în ambele benchmark-uri aproape la fel de rapid ca un GeForce3 Ti-200. În UPT Radeon 900 nu oferă valori uluitoare, însă redă efectele grafice DirectX 8.

Setări: Athlon XP 2.000+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Windows 98 SE, DirectX 8.1, Detonator 29.42, Driver Ati 7.73

Legendă: Unreal PT 9.18 Warcraft 3

## Cipuri grafice actuale în comparația tehnică

Ce se ascunde mai precis sub noile cipuri grafice Radeon? Să aruncăm o privire asupra frecvențelor de tact și tehnologiilor.

|                         | Radeon 8500 | Geforce4 Ti-4600 | Parhelia | Radeon 9000 Pro | Radeon 9700 (R300) |
|-------------------------|-------------|------------------|----------|-----------------|--------------------|
| Frecvență cip / memorie | 275/275     | 300/330          | 220/275  | 275/275         | 325/325*           |
| Pixel shader            | 1,4         | 1,3              | 1,3      | 1,4             | 2,0                |
| Versiune vertex shader  | 1,1         | 1,1              | 2,0      | 1,1             | 2,0                |
| Pixelfillrate (Gpix/s)  | 2,2         | 2,4              | 3,52     | 1,1             | 2,6*               |
| Tranzistoare (milioane) | 60          | 63               | 80       | 60              | 107                |

\* Valorile nu sunt încă fixate.



# Mai bine dublu decât simplu

La sfârșitul anului se vor amesteca bine cărțile din pachetul pentru cel mai rapid procesor, căci primul procesor pe 64 biți al lui AMD se apropie vertiginos.

**P**roducătorii de plăci de bază și de chipset lucrează momentan la produse noi pentru primul procesor pe 64 de biți al lui AMD. Această revoluție tehnică a rămas până la ora actuală privilegiul workstation-urilor și serverelor scumpe.

Deosebit la așa-numitul Clawhammer: arhitectura sa de 64 de biți suportă și software de 32 de biți ca Windows 9x/Me/XP și toate jocurile. Pe lângă asta, dimensiunea memoriei care poate fi gestionată se ridică la un multiplu. Până acum dimensiunea maximă a memoriei adresabile se situa doar la 4 GB, ceea ce pentru aplicațiile de server a devenit deja mult prea puțin. Clawhammer primește un plus deosebit de performanță din controllerul de memorie integrat, căci prin acesta nu mai este nevoie de așa-numitul Northbridge de pe placa de bază. Un dezavantaj: soluțiile cu două canale de memorie (Nvidia Nforce) nu vor mai fi permise, probabil, de sistemele Clawhammer datorită controllerului de memorie integrat.

Alte modificări, ca de exemplu, instrucțiunile multimedia SSE2, asigură o procesare mai rapidă a jocurilor optimizate pentru acestea. Pentru performanța 3D SSE2 este o unitate catalizatoare suplimentară. În Black & White, SSE2 asigură, de exemplu, ca toate detaliile grafice să fie rediate chiar și de la distanță mare. Lui Clawhammer îi este indiferent dacă software-ul a fost scris pentru un procesor pe 16, 32 sau 64 de biți, căci suportă toate aceste moduri. Potrivit purtătorului de cuvânt AMD, Jan Gütter, Clawhammer lucrează cu până la 25 de procente mai rapid decât un AthlonXP (32 biți) la aceeași frecvență și la software pe 32 de biți obișnuit. Programele concepute complet pe 64 de biți vor aduce însă un plus de performanță.

La expoziția de calculatoare Computex din Taiwan mai mulți producători de plăci de bază au prezentat, în iunie, pentru prima dată, prototipuri ale plăcilor de bază Clawhammer. Majoritatea producătorilor de cipuri își vor dota plăcile cu un cip grafic onboard. Pe lângă VIA, Ati, Nvidia și Sis, și AMD lucrează la chipset-uri pentru Clawhammer. Plăcile de bază și procesoarele vor apărea, probabil, o dată cu trecerea în noul an.

MATEI ALEXANDRU

## Așa arată!

VIA a prezentat la Computex o placă de bază prototip pentru primul procesor pe 64 de biți al lui AMD Clawhammer.

Chipset-ul K8HTA de la VIA este deja într-un stadiu foarte matur. La Computex producătorul a prezentat deja o placă de bază cu chipset-ul K8. Acesta suportă AGP 8X și pune astfel la dispoziția plăcii grafice AGP enorma bandă de transfer de 2.133 MB/s. Aceasta trebuie să amelioreze cu ceva performanța jocurilor 3D deosebit de sofisticate. Ca și Southbridge, VIA folosește cipul 8235. Acesta suportă sunetul pe șase canale, standardul HDD de până acum DMA/133, viitorul standard HDD numit SerialATA, șase porturi USB 2.0, LAN onboard și este deja utilizat pe unele plăci de bază KT333, însă fără capacitatea SerialATA.



## Who is who?

Numele de cod ale procesoarelor au început deja să se încetățenească. Iată cele mai importante de la AMD.

| Denumire     | Descriere   |
|--------------|---|
| Hammer       | Nume de cod pentru viitoarea familie de procesoare AMD pe 64 de biți                            |
| Clawhammer   | Viitor procesor pe 64 de biți pentru PC-uri de birou și mici servere / stații de lucru          |
| Sledgehammer | Viitor procesor pe 64 de biți pentru servere și stații de lucru; denumirea oficială: Opteron    |
| Palomino     | Primul core AthlonXP; se bazează pe străvechiul Athlon  |
| Thoroughbred | Dezvoltarea core-ului Palomino, utilizat începând de la AthlonXP 2.200+ în sus                  |
| T-Bred       | Precursoare a lui AthlonXP cu core Thoroughbred   |
| Thunderbird  | Athlon cu core Thunderbird, precursoare și ca T-Bred  |
| Barton       | Viitor core AthlonXP; bazat pe core Thoroughbred. Însă cu 512 în loc de 256 KByte Level2 Cache. |





### 3D Blaster4 Titanium 4200

**C**reative vinde și el, la rândul său, un GeForce4 Ti-4200 care se poate impune grație memoriei de înaltă calitate. La fel ca și MSI, Creative se bazează pe un cooler performant, care se utilizează doar la modelele Ti-4400/Ti-4600. Un dezavantaj este zgomotul ventilatorului. Nu putem recomanda această placă grafică pentru un PC silențios. Un alt neajuns a fost descoperit la testul de supratactare, căci, în pofida cooler-ului performant, nu am reușit să supratactăm placa grafică decât de la 250 la 290 MHz, fără să se ajungă la căderi de sistem. În schimb, memoria DDR de înaltă calitate (64 MB, 3,6 ns) a rulat și la 620 MHz. Pe lângă un cablu pentru conectarea TV-ului, în cutie se mai află jocul de curse E-Racer, precum și jocul de acțiune Incoming Forces.

#### REZULTATUL TESTULUI 3D BLASTER4 TITANIUM 4200

|             |             |
|-------------|-------------|
| PRODUCĂTOR  | Creative    |
| PREȚ        | cca 259 USD |
| DOTARE      | 8,9         |
| PROPRIETĂȚI | 9,3         |
| PERFORMANȚĂ | 9,4         |

CONCLUZIE: un Ti-4200 robust cu cooler zgomotos și un bundle bun de jocuri.

PUNCTAJ

9,3



### Matrox Parhelia-512

**C**ipul suportă vertex shader 2.0, Displacement Mapping, precum și 10 biți adâncime de culori pe canal. Aceste funcții DirectX 9 însă nu sunt suportate de nici un joc 3D actual. La Pixel shader, Matrox se bazează pe versiunea 1.3 (DirectX 8). Placa de testare dispune de 128 MB DDR-RAM, cu un timp de acces de 3,3 ns. Cipul grafic este tactat cu 220 MHz, memoria grafică cu 275 MHz DDR (efectiv: 550 MHz). Pe placă se găsesc două ieșiri DVI, în schimb monitoarele se cuplează complicat prin adaptor sau cablu de adaptare. Până la ora actuală nu există drivere decât pentru Windows 2000/XP. La setările standard, Parhelia a fost dezamăgitor de lent. Convingător de rapid a procesat însă scenele 3D cu Anti-Aliasing activat (FAA-16X).

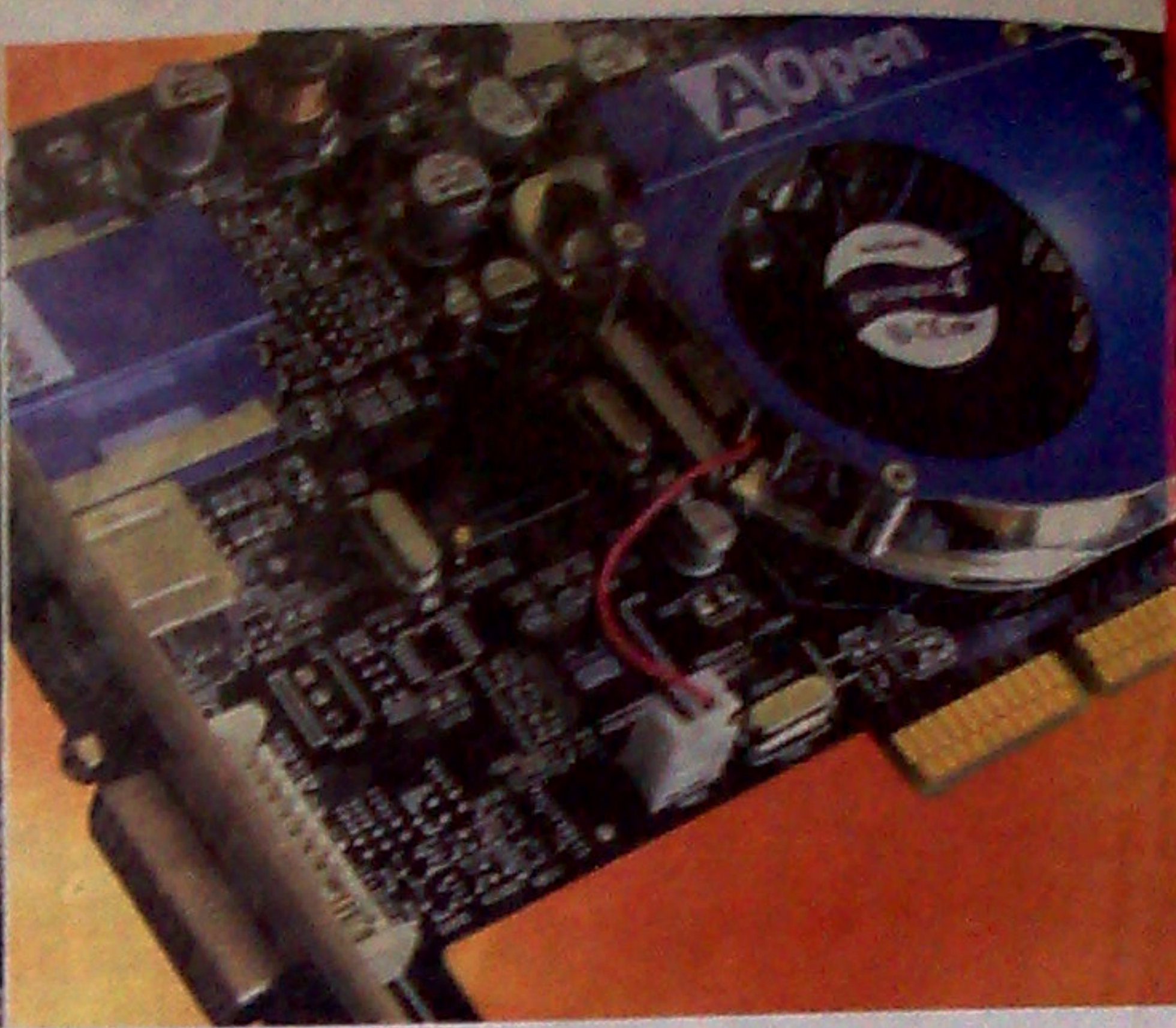
#### REZULTATUL TESTULUI MATROX PARHELIA-512

|             |             |
|-------------|-------------|
| PRODUCĂTOR  | Matrox      |
| PREȚ        | cca 550 USD |
| DOTARE      | 9,2         |
| PROPRIETĂȚI | 9,7         |
| PERFORMANȚĂ | 8,9         |

CONCLUZIE: nu are drivere pentru Windows 98, Anti-Aliasing bun și preț ridicat.

PUNCTAJ

9



### GeForce4 MX-460 DVC64

**P**laca dispune de 64 MB memorie DDR cu un timp de acces de 3,6 ns și e răcită cu un cooler metalic masiv. În timp ce acceleratorul DirectX 7 nu este dintre cele mai rapide în domeniul 3D, aptitudinile sale multimedia sunt impresionante. Pe lângă un adaptor pentru ieșirea TV (Composite-RCA/S-Video), precum și Video-In (Composite-RCA și S-Video), primești, printre altele, software video-recorderul Power VCR 3.0 SE. Prin acesta poți înregistra secvențele video prin intrarea TV și le salvezi în formate uzuale ca MPEG1. Adaptorul DVI-VGA, necesar pentru un al doilea monitor, trebuie să-l cumperi separat, la un preț destul de piperat. Concluzie: o placă grafică ieftină cu funcții multimedia bune.

#### REZULTATUL TESTULUI GEFORCE4 MX-460 DVC64

|             |             |
|-------------|-------------|
| PRODUCĂTOR  | Aopen       |
| PREȚ        | cca 195 USD |
| DOTARE      | 8,7         |
| PROPRIETĂȚI | 8,9         |
| PERFORMANȚĂ | 9           |

CONCLUZIE: o placă DirectX 7 bună cu capacități multimedia excelente.

PUNCTAJ

8,9



# Blufful cu memoria de 128 MB

## Am nevoie de 128 MB?

Apar tot mai multe plăci grafice cu memorie de 128 MB, dar care sunt bune?

Actualele versiuni cu 128 MB sunt foarte scumpe, dar de cele mai multe ori doar nesemnificativ mai rapide. Din punctul de vedere al raportului pret-performanță, prin urmare, prețul mai ridicat nu este justificat. Frecvențele de tact mai scăzute și memoriile mai proaste ruinează, pur și simplu, creșterea de performanță la care ne-am aștepta la o memorie de 128 MB. Memoria mai slabă duce și la rezultate de supratactare mai proaste. Sunt însă speranțe: Hercules vrea să scoată pe piață un Radeon 8500 cu 128 MB ale cărui frecvențe de tact să fie aceleași ca la versiunea pe 64 MB. Până atunci, PC Games are un singur sfat: să nu ai încredere în plăcile cu 128 MB și compară înainte de achiziție frecvențele de tact ale plăcii cu cele din tabelele noastre. Dacă acestea sunt mai scăzute, apelează mai degrabă la o placă de 64 MB cu același cip grafic.

Ce este mai important MB sau MHz? **Am testat plăci grafice cu 128 MB și am ajuns la o concluzie interesantă.**

**R**adeon 8500 și GeForce4 Ti-4200 sunt plăci grafice de actualitate, ieftine, cu suport direct pentru DirectX 8. În ultimele două luni, producătorii au construit din ce în ce mai multe plăci grafice cu 128 în loc de 64 MB memorie. Prețul, uneori semnificativ mai mare, te lasă să crezi că și performanțele 3D cresc o dată cu cantitatea memoriei, în comparație însă, performanța nu crește decât nesemnificativ în majoritatea cazurilor.

Un exemplu: Tornado G4 Ti-4200 cu 128 MB seamănă cu cea cu 64 MB, în afară de memorie. Cei 128 MB DDR-RAM sunt specificați, de asemenea, cu un timp de latență de 4 nanosecunde, însă sunt accesați mai încet. Prin urmare, avantajul dublării memoriei este aici aruncat, pur și simplu, în vânt.

De la Gainward avem Ultra/650 XP Golden Sample, care dispune și ea de 128 MB DDR-RAM, dar oferă în plus și un mod special de supratactare. Dacă acest „Enhanced Mode” este activat, placa livrează o frecvență de tact de 260/520 MHz (cip/memorie). Astfel, Ultra/650 XP se situează

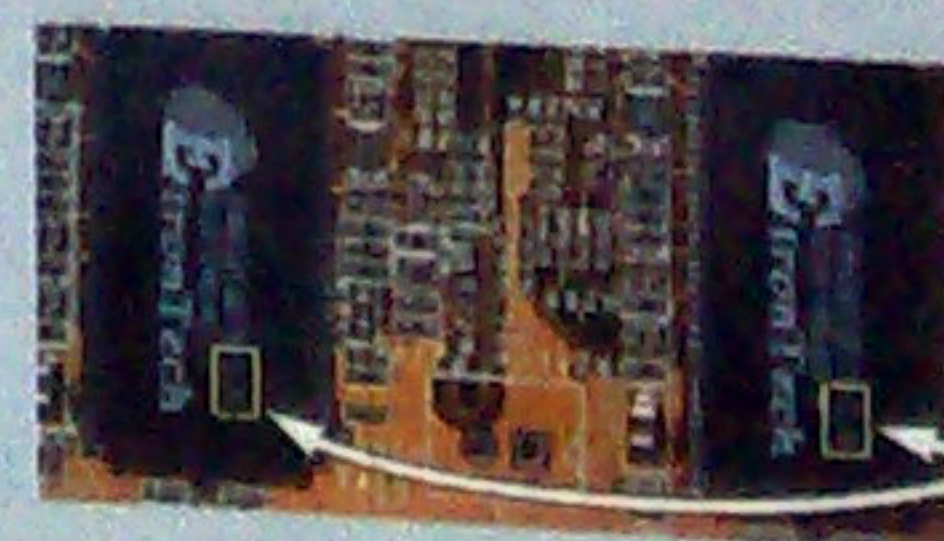
deasupra standardului unei Ti-4200 cu 64 MB, evident un punct în plus. În jocuri acest lucru duce la o creștere a performanței de până la 16 procente. Calitatea imaginii 2D a plăcii s-a dovedit, de altfel, a fi deosebit de bună. La circa 300 USD, acest Ti-4200 este aproape la fel de scumpă ca un Ti-4400, care este mai rapid.

SP7200T2 de la Sparkle se bazează pe designul de referință și este tactată potrivit prescripțiilor Nvidia pentru plăcile grafice cu 128 MB (250/446 MHz pentru cip/memorie). Deosebit este cablul de splitare care o însoțește, cu ajutorul căruia poți transforma, cât ai zice pește, ieșirea video într-o intrare și ieșire video (Composite și S-Video). Pentru 225 USD

## Mic curs de frecvențe

| Modul de memorie | Frecvență maximă memorie | Frecvență efectivă a memoriei |
|------------------|--------------------------|-------------------------------|
| 4,5 ns           | 200 MHz DDR              | 400 MHz                       |
| 4 ns             | 250 MHz DDR              | 500 MHz                       |
| 3,5 ns           | 285 MHz DDR              | 570 MHz                       |

Pe baza cipurilor de memorie utilizate poți recunoaște până la câți MHz poate fi tactată memoria plăcii. Nu uita însă: dacă-ți supratactezi placa grafică, pierzi garanția produsului!



Asus este singurul producător din test care-și dotează placa Ti-4200 din test cu memorie de calitate înaltă, de 3,5 nanosecunde.



SP7200T2 este cea mai ieftină placă cu 128 MB din test.

Hercules pornește în competiție cu 3D Prophet 8500 LE 128 MB. Inima plăcii este un Radeon 8500 LE, care e tactat cu zece procente mai slab decât frățiorul său Radeon 8500 (250 MHz față de 275 MHz). Același lucru este valabil și pentru memoria de patru nanosecunde, care e tactată efectiv cu 500 MHz în loc de 550 MHz.

De la Gigabyte am putut testa versiunea de 128 MB a lui Maya AP64D-H. La aceasta, cu toate că s-a dublat cantitatea de memorie, s-a eliminat coolerul performant și cipul de diagnosticare al versiunii pe 64 MB. Banii economisiți aici au fost însă investiți de Gigabyte în cipuri de memorie BGA performante (3,6 ns), care elimină mult mai bine căldura rezultată decât memoriile SDR-SRDAM regulate. Încercările de supratactare au fost dezamăgitoare: nu am putut scoate mai mult de 290/560 (standard: 275/550). Concluzie: nici măcar prin jocurile atașate și software DVD player nu poți fi consolată, pentru că prețul este, pur și simplu, prea mare.

Prin urmare, ce poți vedea? Din păcate, nu se poate da o recomandare generală pentru acești monștri cu 128 MB, pentru că plusul de performanță în jocuri 3D este pur și simplu prea mic. Făcând abstracție de aceasta, nici un joc actual nu necesită, într-adevăr, atât de multă memorie grafică, pentru a atinge o performanță sănătoasă.

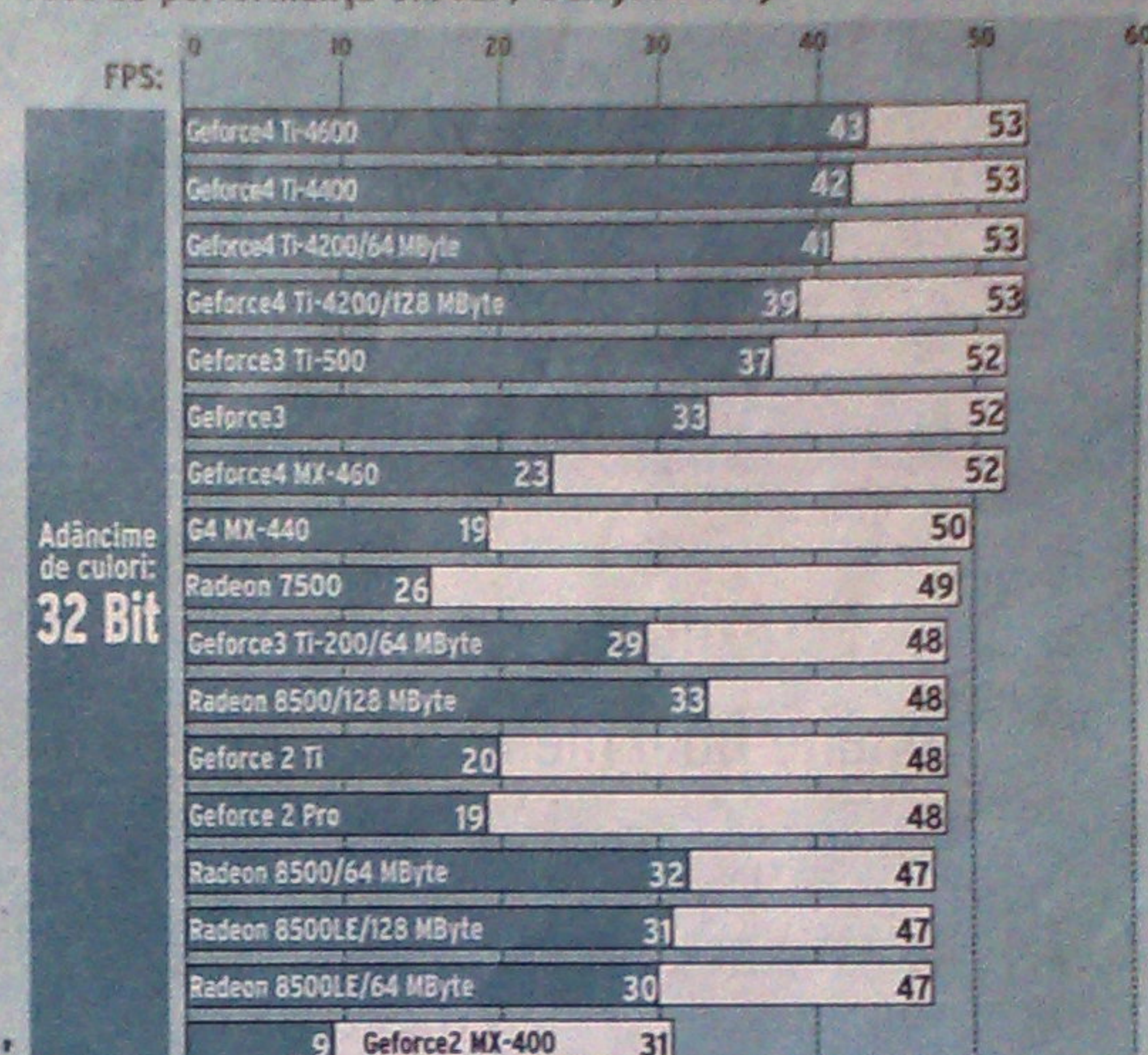
Megahertzi sunt pur și simplu mai importanți decât Megabyti!

MATEI ALEXANDRU

## Test critic de performanță

Ce ne aduc, de fapt, giganzii de memorie? Am testat performanța 3D a plăcilor grafice actuale. Iată rezultatul:

### Test de performanță Unreal / Dungeon Siege



**Concluzie:** ca o comparație, îți prezentăm viteza tuturor cipurilor grafice sub Windows 98 Second Edition. În Dungeon Siege, eșantionul este "la mustață". La Unreal Performance Test, fracțiunea DirectX 8 se situează clar în fața acceleratoarelor DirectX 7. Astfel, poți vedea că versiunile pe 64 MB cu cipuri Ti-4200 sunt clar mai rapide decât camarazii cu 128 MB. În tabăra Radeon, plăcile mai scumpe nu sunt semnificativ mai rapide.

Setări: Athlon XP 1700+, Epox 8KHA+, 512 MB DDR-RAM (CAS 2.5), Windows 98 SE, DirectX 8.1, Delonator 28.32, Radeon 9016, Kyro 1.40, Anisotropic Filter off.

Legendă: 1.280x1.024 1.024x768

## Cipuri grafice actuale în comparația tehnică

Ce se ascunde mai precis sub noile cipuri grafice Radeon? Să aruncăm o privire asupra frecvențelor de tact și tehnologiilor.

| Denumire:               | Ultra / 650 XP GS                      | Tornado G4 Ti-4200/128                        | Maya AP128DG-H                                       | SP7200T2  | 3DProphet 8500 LE 128 MB                              |
|-------------------------|--|---|--|---|---|
| Producător:             | Gainward                               | Innovation                                    | Gigabyte   | Sparkle   | Guillemot/Hercules                                    |
| Preț:                   | cca 299 USD                            | cca 239 USD                                   | cca 360 USD  | cca 224 USD   | cca 250 USD   |
| Cip grafic/frecvență:   | Geforce4 Ti-4200/250(260) MHz          | Geforce4 Ti-4200/250 MHz                      | Radeon 8500/275 MHz                                  | Geforce4 Ti-4200/250 MHz                              | Radeon 8500 LE/250 MHz                                |
| Memorie:                | 446 (520) MHz/128 Bit/4 ns             | 446 MHz/128 Bit/4 ns                          | 550 MHz/128 Bit/3,6 ns                               | 446 MHz/128 Bit/4 ns                                  | 500 MHz/128 Bit/4 ns                                  |
| Interfețe:              | VGA, TV-Out (Video-In), DVI            | VGA, TV-Out (S-Video), DVI-I                  | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                           | VGA, TV-Out (Video-In), DVI                           | VGA, TV-Out (S-Video), DVI                            |
| Setare optimă/procesor: | 1.280x1.024, 32 biți                   | 1.280x1.024, 25 biți                          | 1.280x1.024, 25 biți                                 | 1.280x1.024, 25 biți                                  | 1.280x1.024, 25 biți                                  |
| Software:               | WinDVD, -Producer, -Coder, Serious Sam | Ballistics, WinDVD 2000, Power Director SE    | 6 Jocuri, PowerDVD XP 4.0                            | Power Director Pro2.0 ME                              | Power DVD 3, 3Deep                                    |
| Alte dotări:            | Cablu splitter S-VHS, Video-In/-Out    | Ștecăr S-VHS/Composite, adaptor DVI-VGA       | Cablu S-VHS/Composite, DVI-VGA                       | Cablu splitter S-VHS, Video-In/-Out                   | S-Video/Composite                                     |
| Punctaj:                | 9,4                                    | 9,4   | 9,4  | 9,3   | 9,1   |
| Concluzie:              | Unul dintre modelele 128 MB mai bune.  | Deosebit de ieftin, în pofida dotării bogate. | Bun, dar pentru un Radeon 8500 definitiv prea scump. | Cea mai ieftină placă din test, deficitară în dotare. | Radeon 8500 ieftin cu prețuri destul de suplimentare. |



# Home, sweet home!

Cine a crezut că Intel va rămâne fidel memoriei RAMBUS a greșit. **Am testat chiar șapte plăci de bază DDR cu noile cipset-uri Intel.**



În sfârșit au sosit plăcile de bază cu noul cipset DDR al lui Intel. A venit vremea să scoatem șurubelnițele și să examinăm plăcile de bază cu cipset-ul i845E și i845G în laboratorul nostru de testare.

Întâi am aruncat o privire asupra plăcilor cu cipset-ul i845E, căci cei cinci candidați au multe de oferit: până la trei slot-uri pentru memorii DDR, USB 2.0, pachete bogate de software și, cu o excepție, și controller RAID, pentru a putea monta hard-disk-uri suplimentare de securizare a datelor. Aproape că nu există nimic ce nu ar putea face noile plăci de bază. La capitolele

performanță și stabilitate, toate plăcile de bază ne-au convins prin valori bune. Și montarea s-a derulat fără probleme. După instalarea driverelor actuale pentru cipset în Windows 98 Second Edition, am instalat și Application Accelerator-ul 2.2 lui Intel. Prin aceste drivere, unitățile IDE sunt comutate în mod automat în modul DMA, ceea ce aduce un plus de performanță considerabil. La test nu a survenit decât o singură problemă: îndată ce toate slot-urile de memorie ale unei plăci de bază i845E au fost ocupate cu memorii RAM (1 x double sided, 2 x single sided), **Dungeon Siege**, aplicație intensivă în memorie, își

## Plăci de bază actuale în laboratorul de testare

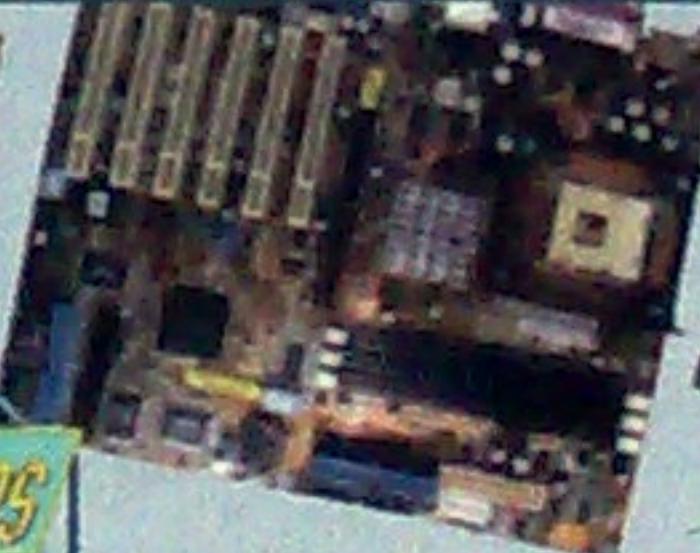
Denumire: 845E Max2-BLR

P4B533-E

845G Max-L

4G4A+

Ga-8IEXP



Producător: MSI  
Preț: cca 219 USD  
Chipset/socket CPU: Intel i845E/Socket 478  
Mpod AGP/slot-uri PCI/ISA: AGP 4x/6/0  
Porturi USB/infraroșu/riser: 5(1)/1/CNR  
Moduri DMA suportate: DMA 33/66/100/133  
Front Side Bus: 100-233MHz  
Sunet onboard: Prezent (AC 97)  
Alte dotări: RAID 1+0, Bluetooth, USB 2.0, LAN  
Software inclus: Fuzzy Logic, PC Alert, PC-Cillin

Punctaj: **9,3**

Comentariu: Datorită dotării bogate și nenumăratelor inovații primește PC Games Award.



Asus  
cca 239USD  
Intel i845E/Socket 478  
AGP Pro/6/0  
4/1/-  
DMA 33/66/100/133  
100-200MHz  
Prezent (C-Media 6-Kanal)  
RAID 1+0, USB 2.0, Firewire  
PC Probe, Cyberlink-Software

Punctaj: **9,3**

Stabil și rapid ca MSI-845E, dotare foarte bună

MSI  
cca 179 USD  
Intel i845G/Socket 478  
AGP 4x/6/-  
6/1/CNR  
DMA 33/66/100  
100-233MHz  
Prezent (AC 97)  
LAN, USB 2.0, USB  
Fuzzy Logic, PC Alert, PC-Cillin

Punctaj: **9,3**

Placă 845G foarte bună cu puține dotări

EpoX  
cca 199 USD  
Intel i845G/Socket 478  
AGP 4x/6/-AGP 4x/6/0  
4/1/CNR  
DMA 33/66/100/133  
90-200MHz  
Prezent (AC 97)  
Diag-LED, RAID 1+0, USB 2.0, LAN  
Drive Image 4.0, Part. Magic 6.0

Punctaj: **9,2**

Dotare deosebit de bună, în schimb ceva mai lent

Gigabyte  
cca 209 USD  
Intel i845E/Socket 478  
AGP 4x/6/0  
6/1/CNR  
DMA 33/66/100/133  
100-355MHz  
Prezent (Creative CTS2000)  
Dual BIOS, RAID 1+0, USB  
Easy Tune III, Easy Tune

Punctaj: **9,1**

Placă de bază stabilă, cu preț bun



dădea duhul după câteva secunde. Cu două module de memorie problema nu a mai survenit. Să sperăm că, prin viitoarele versiuni de BIOS, acest neajuns va fi rezolvat.

Concluzia i845E: toate plăcile sunt rapide, stabile și în cazul participantului QDI și foarte ieftine. Pentru un PC P4 vei avea un partener de încredere într-o placă de bază i845E.

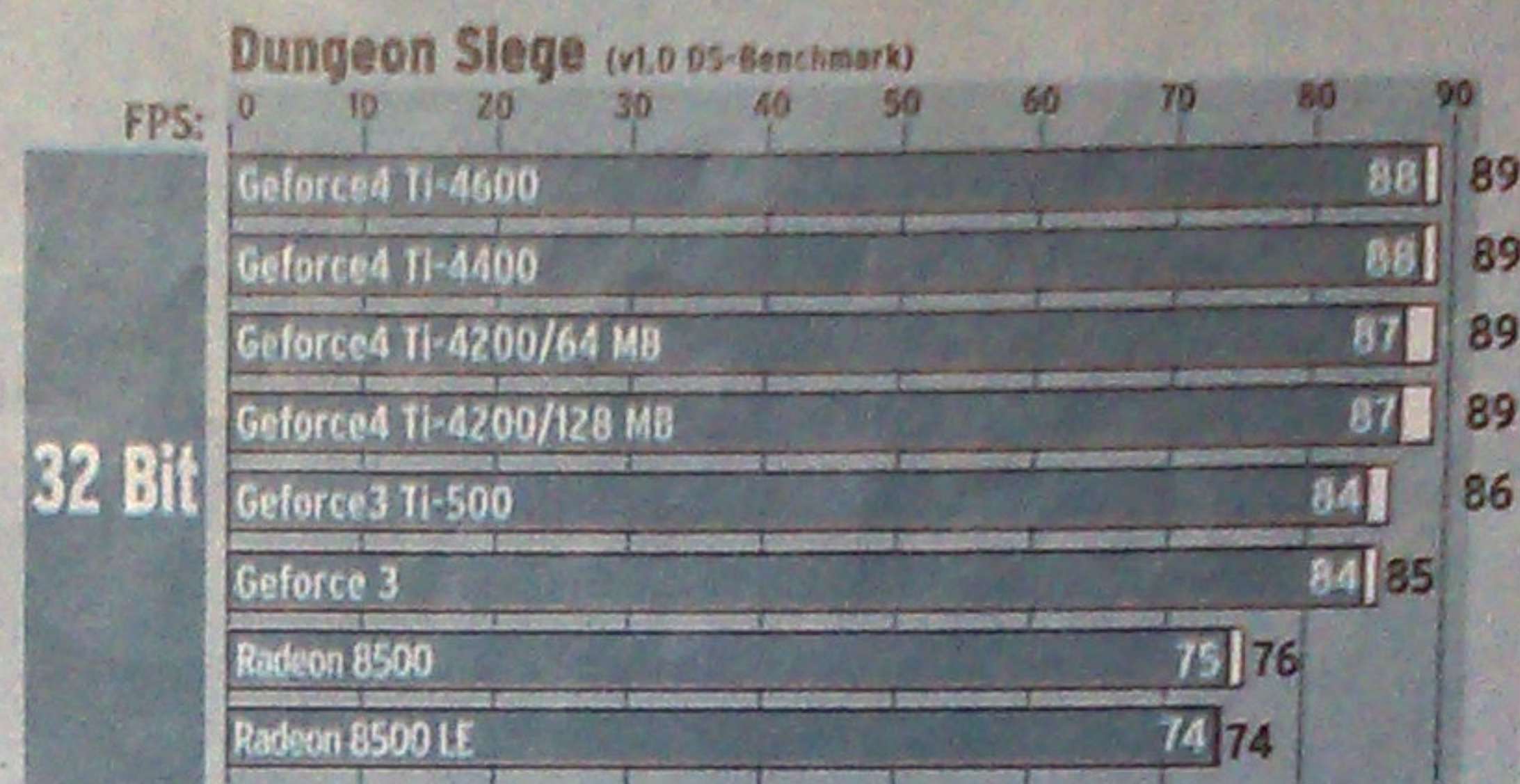
Modelul Premium al noilor chipset-uri Intel este i845G, căci acesta mai dispune, în plus, și de un cip grafic onboard. Performanța este însă insuficientă pentru majoritatea jucătorilor PC. Doar fanii jocurilor 2D ca *Stronghold*, *Zoo Tycoon*, *Commandos 2*, *Civilization 3*, *The Sims* sau *Industry Giant 2* se vor putea bucura de plăcile de bază i845G, fără a mai achiziționa și o placă grafică suplimentară. Jocurile 3D actuale ca *Dungeon Siege*, *Neverwinter Nights* și *Warcraft 3* vor fi frânate de cipul onboard lent. Din fericire, ambele plăci de bază i845G dispun și de un slot AGP 4x, astfel pentru testul nostru de performanță am putut folosi și în acest caz un GeForce4 Ti-4400. În test MSI 845G Max-L a lucrat ceva mai stabil decât placa Epox, căci funcționa stabil cu trei module de memorie și setări extrem de lente ale memoriei. 4G4A+ nu a mai putut asigura în aceeași configurație o stabilitate de o sută de procente. În schimb, la categoria performanță și stabilitate a dotărilor, placa egalează și aceste lipsuri. Dispune de un controller RAID suplimentar, o documentație cuprinzătoare și dă puțin mai mult spațiu de joc pentru supratactare.

În concluzie, plăcile i845G nu merită cumpărate, fiindcă cipul grafic e mult prea lent pentru cele mai noi jocuri 3D. Dacă vrei să-ți procuri un Pentium 4 cu memorie DDR, apelează direct la o placă de bază i845E și alătură-i un GeForce4 Ti-4200.

MATEI ALEXANDRU

## Care este cea mai rapidă?

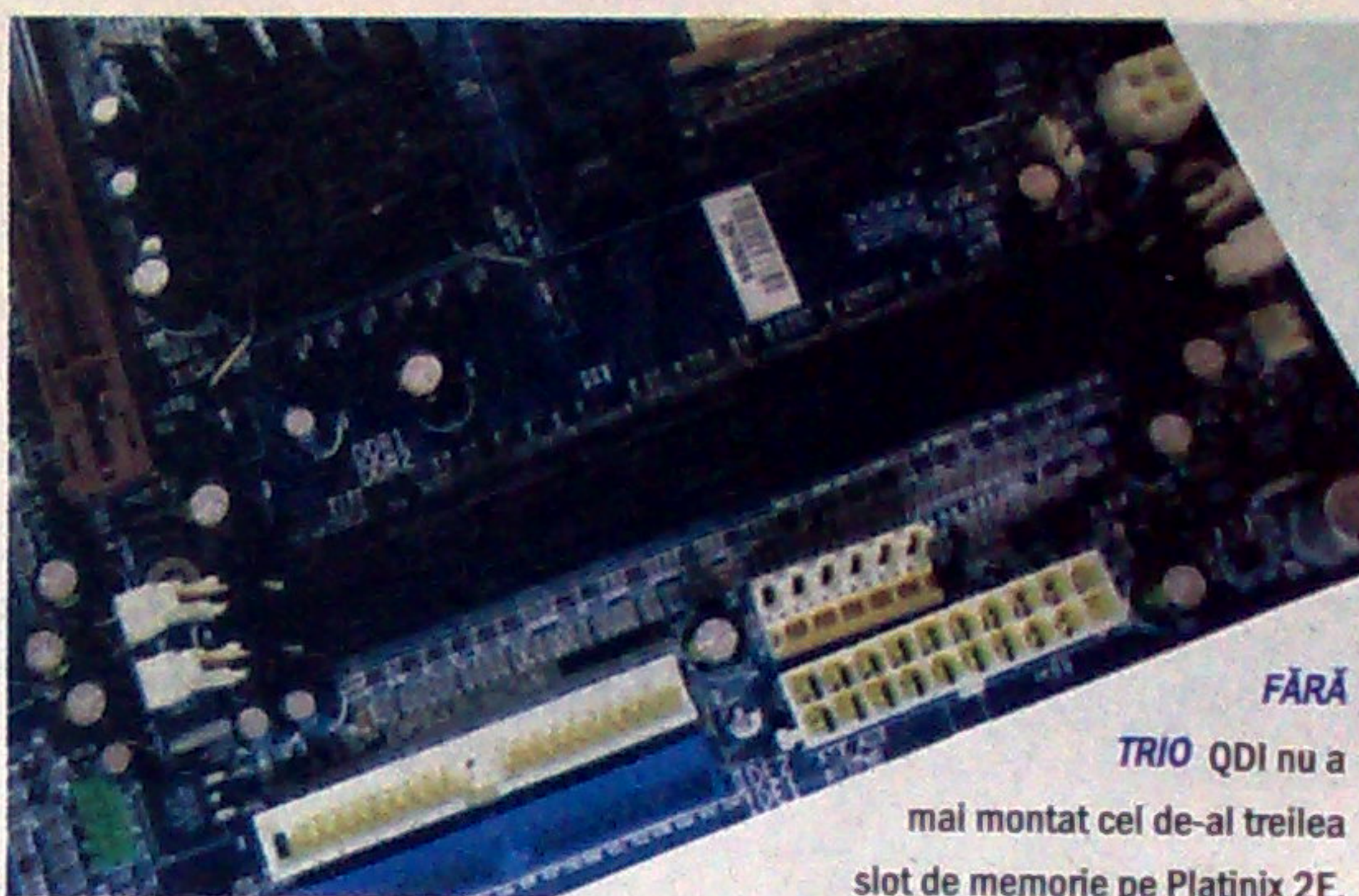
Pe baza jocului *Dungeon Siege*, foarte intens în memorie, am testat performanța candidaților la test.



Majoritatea candidaților aleargă în pluton strâns. Doar Epox 4BEA se situează la mare distanță de restul eșantionului.

Setări: Intel Pentium 4/2.53 GHz, 256 MB DDR-RAM CL2, GeForce4 Ti-4400, Detonator 29.42, Intel Application Accelerator 2.2, Intel Chipsetdriver 4.00.1013.

Legendă: 1.024x768 800x600



FĂRĂ

TRIO QDI nu a

mai montat cel de-al treilea slot de memorie pe Platinix 2E.

Platinix 2E

4 BEA

QDI  
cca 134 USD  
Intel i845E/Socket 478  
AGP 4x/6/0  
6/1/CNR  
DMA 33/66/100  
100-166MHz  
Prezent (AC 97)  
Căblu IDE suplimentar, USB 2.0, LAN  
Norton Antivirud, QDI-Utilities



9

Pentru jucătorii economici, o placă rapidă fără prea multe zarzavane

Epox  
Intel i845E/Socket 478  
4(2)/-/-  
DMA 33/66/100/133  
90-200MHz  
Prezent (AC 97)  
Diag-LED, RAID 0+1, USB 2.0  
Norton Ghost 7.0, Partition Magic

8,9

Placă de bază lentă cu o dotare bună

## Noile tehnologii ale plăcilor de bază

### 533 MHz FSB

Noile procesoare Pentium 4 cu core Northwood dispun de o conexiune mai rapidă cu Northbridge-ul. Front Side Bus-ul acestora lucrează la 533 în locul celor 400 MHz de dinainte. Northbridge-ul controlează, printre altele, fluxul de date spre memoria RAM.

533 MHz

### USB 2.0

Până la USB 1.1 au fost posibile doar rate de transfer de la 1,5 până la 12 Mbit/sec. Versiunea 2.0 a acestor interfețe pentru accesoriile însă suportă și transferuri de viteză înaltă de până la 480 Mbit/sec, de exemplu pentru hard disk-uri sau CD-RW-uri.



### Componente onboard

Producătorii plăcilor de bază montează tot mai multe funcții pe plăcile lor. Noile plăci de bază P4 dispun, de exemplu, de o placă de sunet, de rețea și parțial (doar la i845G) chiar și placă grafică, chiar dacă lentă, proprie.





# Când RPG-ul se scutură

Efectele de magie pompoase și grafica de mediu **fac ca Neverwinter Nights să între ușor în sacadare**. Nu însă și cu ponturile noastre de tuning!

**L**a multe vrăji și monștri, *Neverwinter Nights* începe să ruleze foarte lent pe PC-urile de clasă mijlocie. Începând cu un procesor de 1.200 MHz, 256 MB memorie și o placă grafică DirectX 8 (seria GeForce3/4 Ti/Radeon 8500), aventura RPG *Neverwinter Nights* rulează la calitate maximă a imaginii fără sacadări perturbante. Dacă PC-ul tău nu este atât de bine dotat, trebuie să faci niște fine-tuning-uri în meniurile jocului. Îți descriem funcțiile tuturor comutatoarelor și cele mai bune setări ale acestora.

## Pontul #1: Pont de instalare

Programul de instalare al jocului te întreabă ce

pachete de texturi vrei să instalezi. Alege toate pachetele, căci astfel le vei putea schimba la nevoie, dacă va fi necesar în meniul jocului „Graphic Settings”. Meniul de configurare îți dă ponturi detaliate despre setarea detaliilor grafice și rezoluției ecranului. Toate aceste setări le poți modifica ulterior.

## Pontul #2: Cele mai importante setări grafice

În meniul jocului poți seta

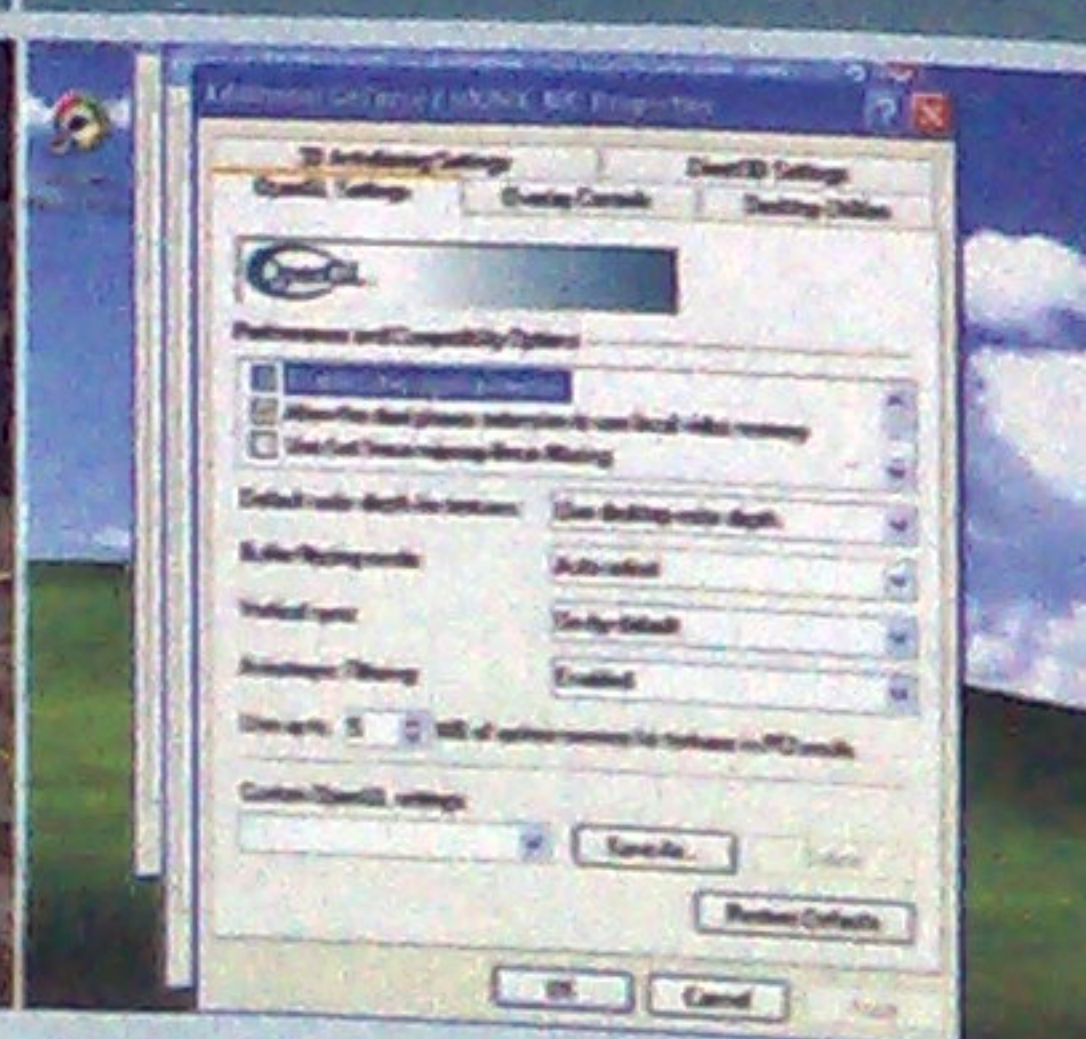
## Cum devine Neverwinter Nights clar

Pasul 1: setări standard



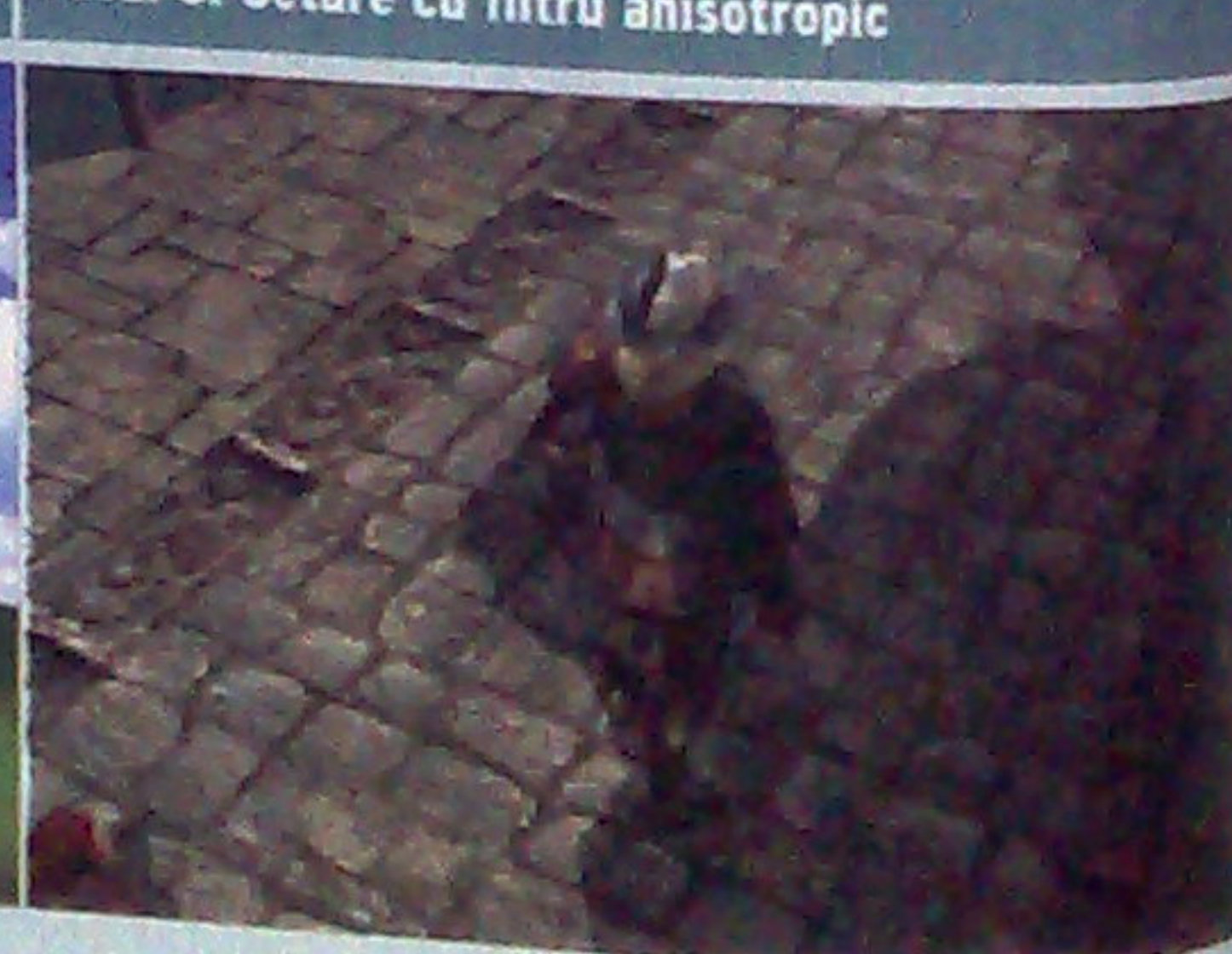
Texturile solului devin tot mai neclare o dată cu creșterea distanței. În meniul jocului, această problemă nu poate fi remediată.

Pasul 2: setarea driverului grafic



Activezi filtrul anisotropic pentru interfața de joc OpenGL direct în driverul grafic ca și în imagine.

Pasul 3: Setare cu filtru anisotropic



Înainte texturile nu arătau atât de clare. Filtrul anisotropic însă necesită ceva performanță 3D.



întâi rezoluția. Ține cont de faptul că la rezoluții mai ridicate nu scade doar performanța 3D, ci și textele de pe ecran devin mai mici și, astfel, mai greu lizibile. „General Graphic Quality” este un reglator global de calitate, care modifică opțiunile 3D în acesta și în meniul „Advanced Graphic Settings”. Împinge regulatorul spre dreapta și optimizează diferențele opțiuni de

performanță, manual, una după alta. La „Texture Quality” pot fi selectate cele patru pachete de texturi de la instalare, cea mai joasă setare evită sacadările pe plăcile grafice cu doar 32 sau chiar 16 MB memorie grafică. Umbra de ambianță activează umbrele dinamice pentru clădiri și alte obiecte 3D (în afara personajelor).

### Pontul #3:

#### Ponturi grafice avansate

Opțiunea „Gras Effects” în meniul „Advanced Graphics” nu este relevantă pentru performanța 3D și calitatea imaginii, și nici „Creature Wind”. Prin acestea nu setezi decât ca iarba să poată fi mișcată de manevrele jucătorilor. Mult mai interesantă este, în schimb, opțiunea „Number of Dynamic Light Sources” și „Shadowind Light Sources”, căci aceste elemente grafice solicită o performanță semnificativă de la PC-urile mai lente. Împinge ambele regulatoare spre stânga, dacă grafica sacadează puternic. În acest caz dezactivează și Anti-Aliasing-ul. Mai puțin dependente de performanță sunt opțiunile „Texture Animation”, „Reflective Surfaces”, „Environment Mapping on Creatures”. Activează „High Quality Graphic Effects” și „Reflective Water”. Acestea le poți activa fără pierderi mari de performanță.

WITB ALEXANDRU

## Cât de rapid rulează?

Cu un mic truc poți verifica performanța 3D a PC-ului tău în Neverwinter Nights, pentru a face comparația cu testul nostru.

### Pasul 1

Am descoperit pentru tine o cale de tuning, care, de altfel, nu este uzuală decât în ego-shootere: consola de comandă. Apasă tasta „Shift” și „~” (vezi imaginea).



### Pasul 2

Introdu „DebugMode 1” și confirmă cu tasta „ENTER”. Apoi introdu „trace fps” și confirmă din nou.



### Pasul 3

Acum în marginea dreaptă a ecranului în partea de jos ți se indică rata de înprospătare a imaginii. Compară valorile cu cele din benchmark-urile noastre, pentru a putea aprecia performanța PC-ului tău.

**fps: 29.8 (27.1) ( 0.03359)**

## Testul de performanță: Neverwinter

Cum se prezintă RPG-ul 3D în testul practic cu framecounter-ul încorporat? Am testat mai multe sisteme.

### Neverwinter Nights (Framecounter intern)

| FPS:                            | 0 | 10 | 20 | 30 |
|---------------------------------|---|----|----|----|
| 1520 MHz, 512 MB, D1A T-4210    |   |    |    | 28 |
| 1300 MHz, 256 MB, D1A NV-440 16 |   |    |    | 16 |
| 900 MHz, 128 MB, GeForce2 MX    |   |    |    | 9  |
| 500 MHz, 128 MB, TAT2 Ultra     |   |    |    | 4  |

**Concluzie:** pe calculatoare mai vechi jocul nu poate fi jucat fără tuning. PC-ul cu 500 MHz la 4 fps nu mai poate fi ajutat nici măcar prin tuning.

Setări: setările jucat de jocul (cu chipuri AMD 750 și 770000, 1024-512MB RAM, CDS 2.50, Win98 SE & Win XP, 1024x768 Pixel, adăugarea de culori 32 de bit, detalii la maximum).

Legenda: Framecounter intern

## SERVICE PLĂCI DE BAZĂ, IMPRIMANTE, MONITORE ȘI CALCULATOARE

**AGGES SERVICE SRL**  
 Tel. Fax: 211.18.73  
 Mobil: 092.234.405  
 092.297.208  
 E-mail: acces@canad.ro  
 Str. Crăciun,  
 nr. 23, Sector 1  
 BUCUREȘTI



# Tuning XP pentru jucători (II)

Noi te facem expert PC: în cea de-a doua  
parte a seriei noastre de tuning  
afli cum instalezi o rețea  
și cum faci Windows XP mai rapid.



## Pontul #5:

### Hardware de rețea

Pentru a face o rețea de PC-uri, ai nevoie de hardware-ul potrivit. La doar doi participanți trebuie să montezi plăcile de rețea 10/100 Mbps (RJ45 standard, în jur de 10 USD) în calculatoare și să le legi cu un cablu Crosslink (disponibil în magazinele de specialitate). La mai mulți participanți ai nevoie de așa-numite cabluri Twisted Pair și de un hub sau switch de rețea, prin care se leagă toate plăcile de rețea. Înainte de achiziționarea hardware-ului merită să verifici dacă nu cumva PC-ul dispune deja de o placă de rețea onboard. Astfel nu mai trebuie să cumperi una separată.

## Pontul #6:

### Cu XP în rețea

CD-ul de instalare al lui XP dispune de un program, care-ți configurează prin software aproape automat rețeaua. În meniul de autostart, selectează „Perform additional tasks” apoi „Set up a home or small office network”. De aici începând, computerul îți pune întrebări simple despre rețeaua ta și dacă vrei să-ți împarți conexiunea de Internet (modem, ISDN, DSL) pe rețea. Programul îl vei executa, pe rând, pe toate calculatoarele din rețea, indicând, de fiecare dată, același nume al workgroup. Acum nu te mai desparte de o rețea funcțională decât un restart.

## Pontul #7:

### Mai repede în rețea

Windows XP își rezervă până la 20 de procente ale lățimii de bandă disponibile pentru așa-numitul serviciu QoS. Acesta este utilizat de programe cum este updater-ul automat al lui Windows, pentru a asigura funcționarea propriilor funcții de Internet din fundal. QoS nu are sens în cazul conexiunilor rapide prin DSL și rețea, de aceea poți opri funcția. Apasă pe „Start”, apoi pe „Run” și introdu „gpedit.msc” și apasă pe Enter. În Fereastra „Group Policy” care se deschide, caută registrul „Computer Configuration/Administrative



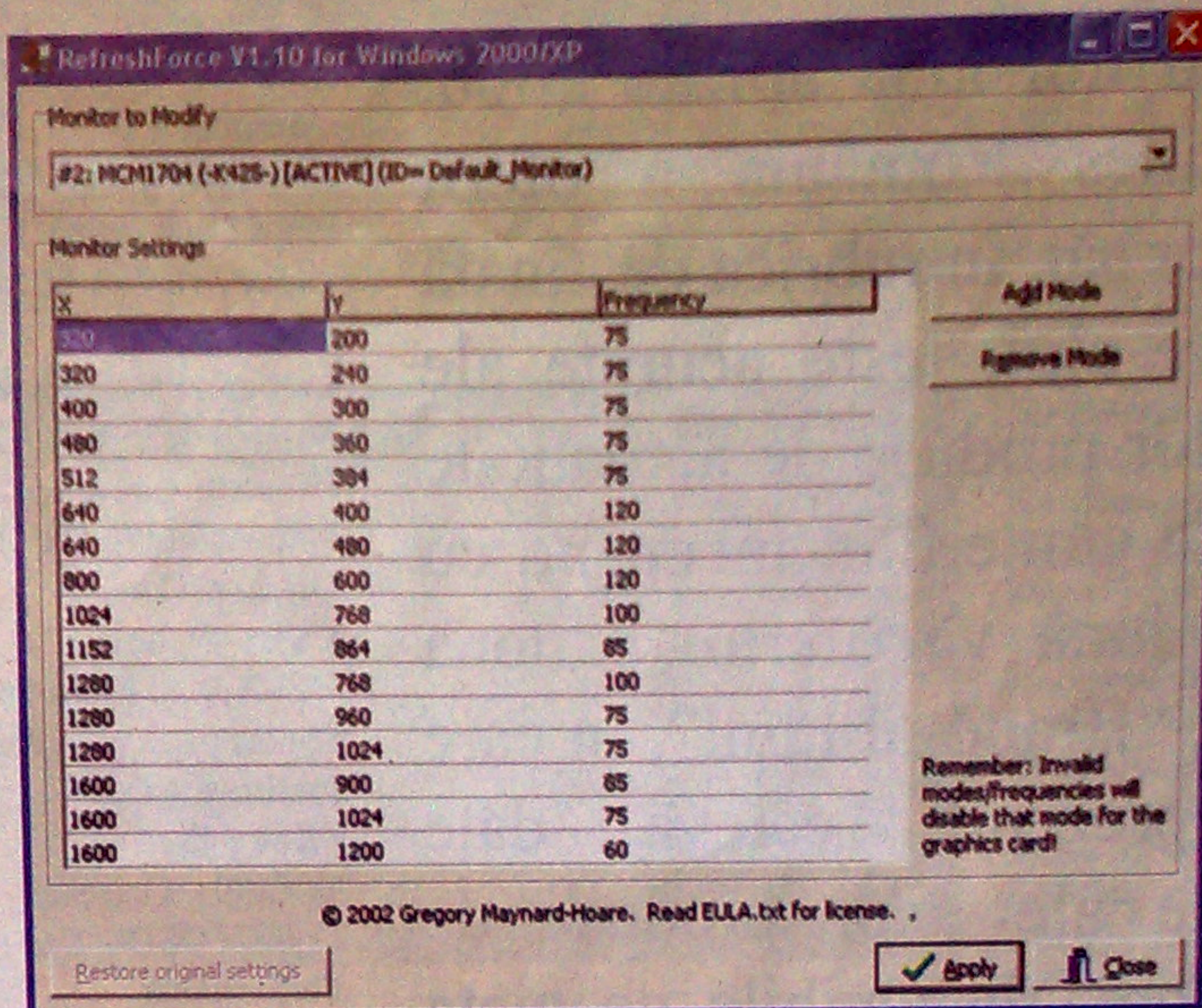
Templates/Network/QoS Packet Scheduler". Selectează apoi „Limit reservable bandwidth” și activează-o. Limita de bandă o setezi pe „0%” și deja îți stă toată banda la dispoziție.

### Pontul #8: Totul superficial

Prin câteva manevre poți readuce designul colorat al lui Windows XP la structura rectilinie a lui Windows 98/NT. Acest lucru se recomandă înainte de toate pe PC-uri mai lente. Dă clic cu tasta dreaptă a mouse-ului pe Desktop și selectează apoi „Properties”. În fereastra „Appearance”, la rubrica „Windows and buttons”, selectează „Windows Classic Style” și confirmă această alegere prin „OK”. Dă clic pe butonul de „Start”, cu tasta dreaptă a mouse-ului, și selectează „Properties”. În următoarea fereastră, selectează „Classic Start Menu” și totul e din nou ca pe vremuri.

### Pontul #9: Eroarea de herți

Jucătorii PC au o problemă mare cu Windows 2000 și Windows XP, căci aceste sisteme de operare utilizează ca refreshrate standard în jocuri 3D doar 60 Hz. Cu programul RefreshForce 1.10 de pe CD-ul nostru poți seta frecvența pe toate plăcile grafice actuale, fără probleme, la valori de peste 70 Hz, mai bine suportate de ochi.



**ARE SENS** Cine se joacă în Windows XP, să instaleze neapărat programul RefreshForce de pe CD-ul nostru.

### Pontul #10: Un Backup respectat...

PC-urile complete sunt livrate, de regulă, cu Windows XP Home Edition în locul versiunii mai scumpe Windows XP Professional. Versiunea Home nu dispune însă de software de backup pentru a-ți salva datele într-o manieră profesionistă. System Restore-ul lui Windows XP nu rezolvă această problemă decât foarte limitat (vezi PC Games nr. 9/2002, pagina 20). La „Start/Control Panel/Software/Add or Remove Programms” dă clic pe „Add new Programms” și „CD or

Floppy”. În registrul „\VALUEADD\MSFT\NTBACKUP” de pe CD-ul Windows XP Home găsești fișierul NTBACKUP.MSI, pe care-l instalezi și-l vei utiliza apoi simplu, prin meniul de start.

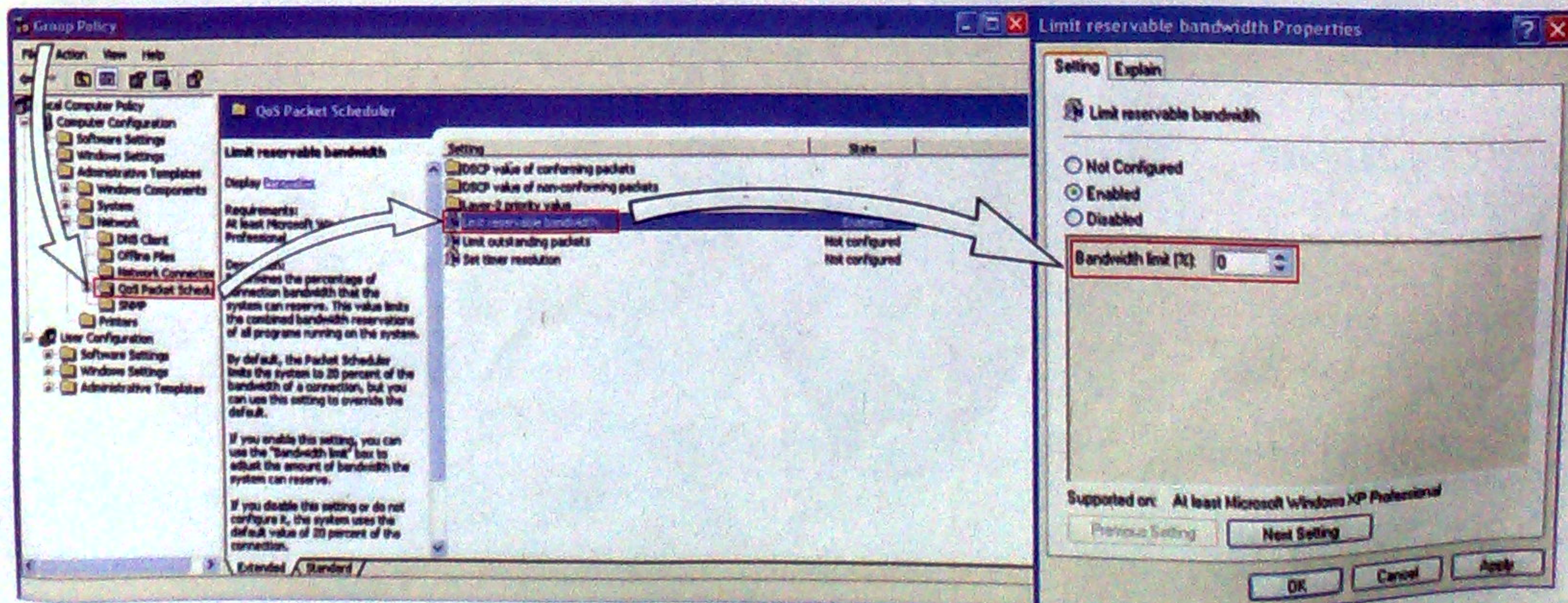
### Pontul #11: Se poate și fără sunet

Windows XP e însetat de memorie. Dacă PC-ul tău dispune de doar 128 MB sau mai puțin, oprește unele funcții. Sub „Start/Control Panel/Sounds and Audio Devices/Sounds” dezactivează, de exemplu, sunetele de fundal, selectând de pildă poziția „No Sounds” din schemele preconfigurate.

### PAS CU PAS

Așa dezactivezi limitarea benzii de transfer din Windows XP.

MATEI ALEXANDRU



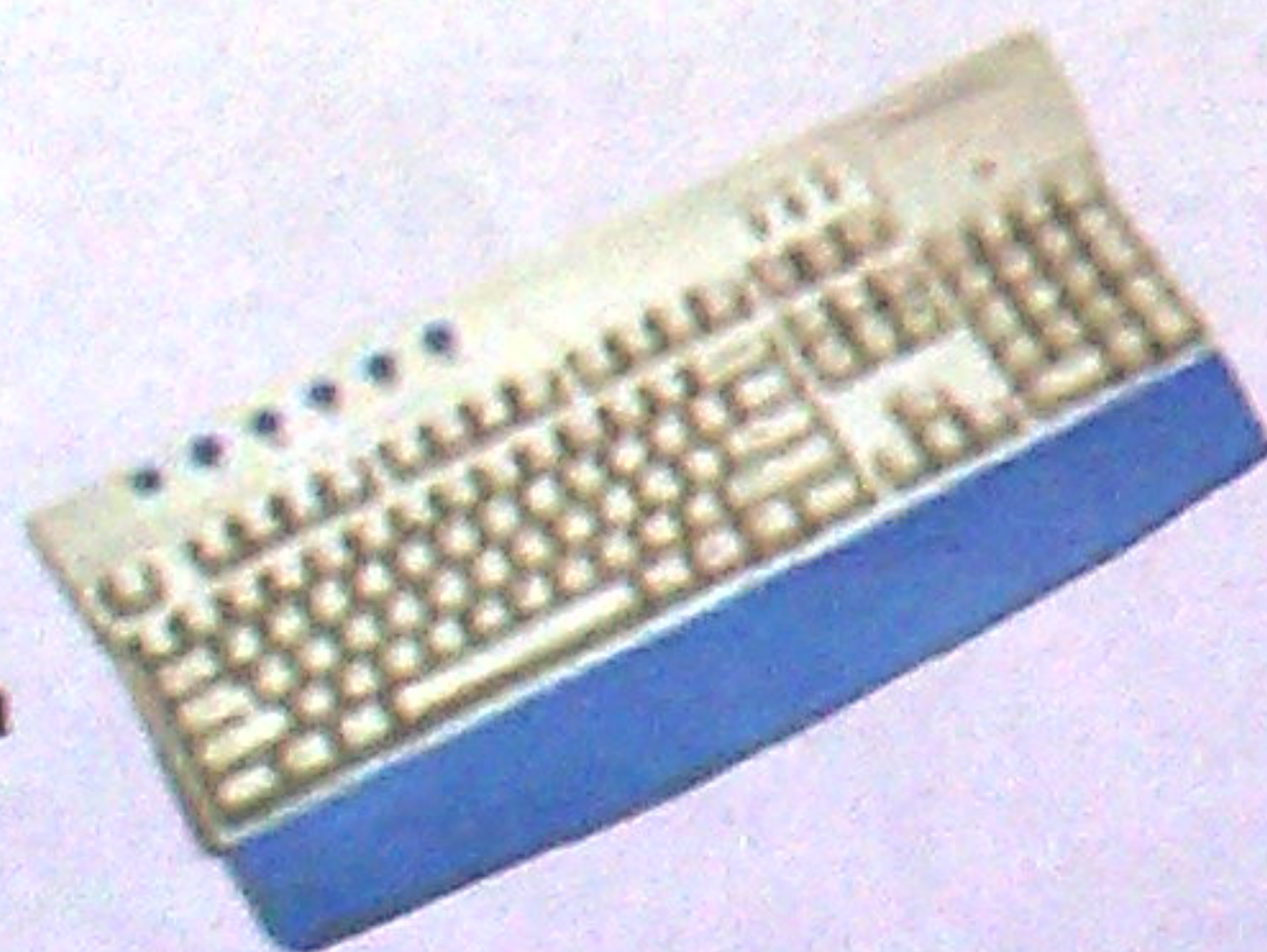


# BenQ

Începând din luna aprilie 2000, PC Games România a oferit cititorilor săi, în rubrica destinată hardware-ului, teste acurate ale diferitelor produse de actualitate destinate gamerilor. Începând cu această lună vă oferim o nouă rubrică, "Brand-ul lunii", în care vom prezenta câteva date esențiale ale unor produse de ultimă oră, disponibile pe piața românească, grupate pe producători. Luna aceasta este "Luna Benq"!

## **Benq Security KB**

Dimensiunile  
476mm x 192mm x 40mm  
Greutatea 1.2kgs  
Design anti-șoc  
Taste de acces rapid pentru aplicațiile de Internet  
Garantie 1 an



## **BENQ CRW 2410 MR**

### Specificații:

24x10x32x (USB)  
Mărimea buffer-ului 2MB  
Seamless Link III  
Protecție împotriva prafului  
Design aerodinamic  
Memorie flash  
Pachet de software inclus  
BenQ 2410 MR posedă o interfață USB 2.0  
(compatibilă 1.1) care permite o instalare ușoară și rapidă.



## **FP567**

Mărime: 15."  
Rezoluție (max.) 1024x768  
Pixel Pitch (mm) 0,297  
Culori: 16,7 milioane  
Contrast 350:1  
Luminozitate 250cd/ft<sup>2</sup>  
Semnal de intrare – Intrare analog  
Greutate 3,5 kg  
Dimensiuni (LxÎxA) 356x382,8x202,1 mm  
Difuzor – Da  
USB – Opțional  
VESA Wall Mounting Opțional  
Suport pivotant – Nu  
Înclinare – Da  
i Key – Da  
TCO'99 – Opțional  
Control OSD – Da  
Performanță

Poate procesa direct semnalul de intrare RGB suportând până la 16,7 milioane de culori. Rezoluția maximă este de 1024x768 cu pitch de 0,297 pixel. În ceea ce privește refresh rate-ul, BENQ FP567 poate suporta o rată de cadru cuprinsă între 56 Hz și 75 Hz.

### Auto-calibrarea

Monitorul BENQ567 are funcția de "Auto-calibrare" putând regla faza, poziția verticală și orizontală automat de trei ori în fiecare moment. Cu funcția "Auto Phase", utilizatorii se pot bucura de o imagine perfectă chiar și fără să dea clic pe "i key".

Editor's choice





# STRATEGIE

Strategie | Tactică | Simulator de construcție

## Anno 1503

Lume, lume! Sunflowers, în magnanimitatea ei, ne asigură că data de apariție a lui Anno 1503, urmașul lui Anno 1602, a fost fixată definitiv și irevocabil, pentru februarie 2003. Pentru a mai calma spiritele, producătorul german a pus pe site-ul oficial un anunț nou care prezintă câte ceva din ceea ce-i așteaptă pe cuceritorii Lumii Noi.



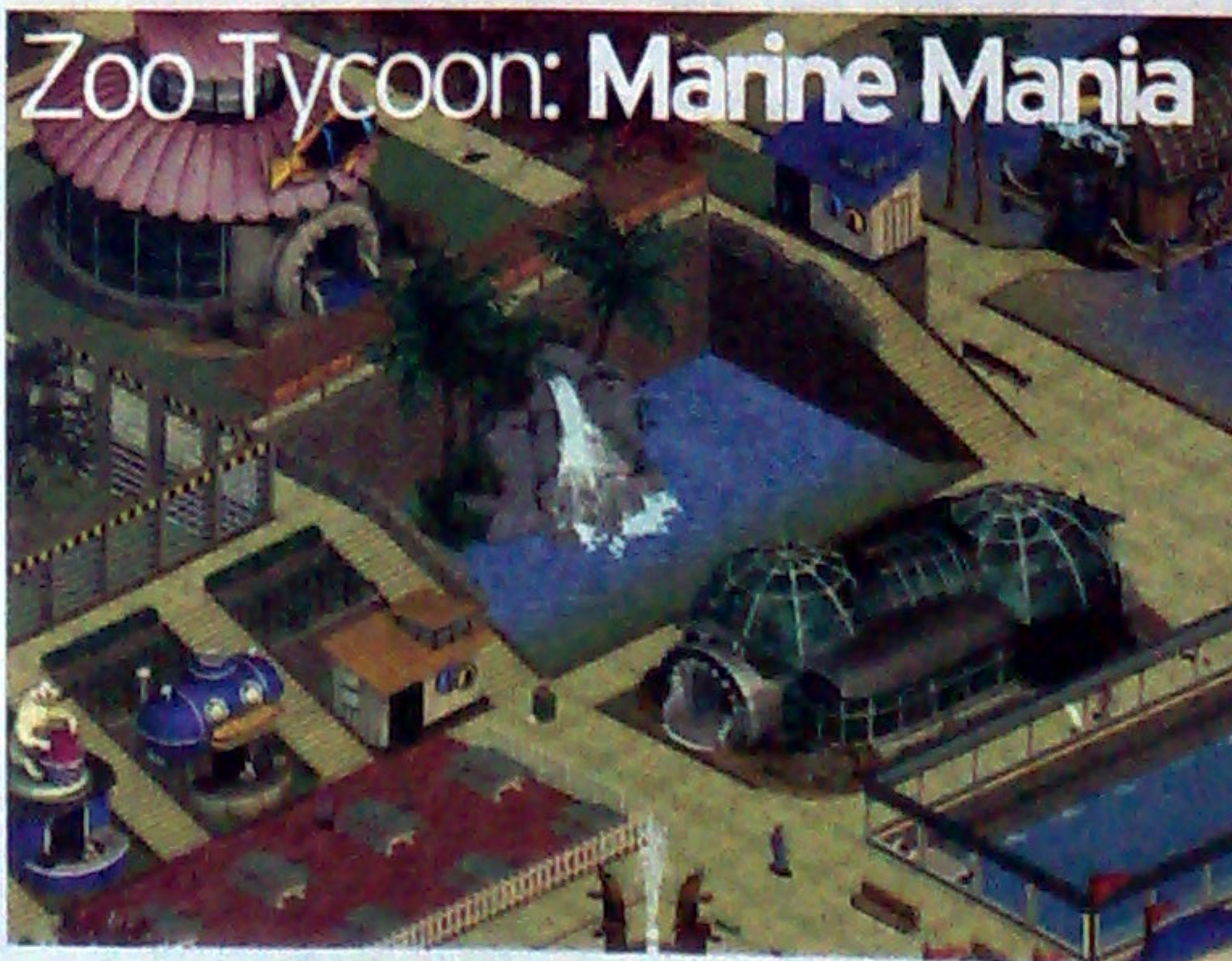
## Warrior Kings



Empire Interactive a anunțat Warrior Kings: Battles, continuarea lui Warrior Kings, care va fi produs împreună cu Black Cactus. Potrivit comunicatului de presă, jocul ar trebui să reia același concept,

dar cu un AI mult îmbunătățit, "nemaivăzut încă într-un joc de strategie în timp real". Dacă aruncăm o privire peste această imagine, vedem că a fost utilizat același engine 3D.

Se pare că băieții de la Microsoft sunt hotărâți să exploateze la maximum mina de aur care se numește Zoo Tycoon și au anunțat Zoo Tycoon: Marine Mania, un nou extension destinat simulatorului de grădină zoologică. După cum arată și titlul, acesta va fi consacrat faunei marine. Vom avea de-a face cu urși polari, rechini, delfini etc. Unele animale vor servi ca atracții acvatice (vom avea și delfinariu, ca la Constanța?), vă imaginați deci ce provocare ni se pregătește. Cei grăbiți pot da fuga-fuguța la [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com), unde sunt serviți cu detalii.



## X-COM continuă

Site-ul american Gaming Lounge a anunțat că Firaxis, societatea lui Sid Meier, ar fi cumpărat drepturile pentru X-Com de la Infogrames. O ipoteză care ar trebui să aducă lacrimi de bucurie fanilor TBS, căci X-Com a fost unul dintre jocurile fondatoare ale genului. Informația pare serioasă, dat fiind că provine chiar de la Julian Gollop. Acesta spune, pe un forum dedicat lui Laser Squad, strămoșul lui X-Com, că un anume Bob Welch, responsabil la Infogrames, i-a mărturisit că Firaxis este pe punctul să cumpere drepturile pentru X-Com. Zvonul se adaugă altor vești din februarie 2002, potrivit cărora Firaxis intenționa realizarea unui joc bazat pe universul X-Com.

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 **Age of Mythology**  
RTS | 20 noiembrie 2002  
Microsoft
- 2 **Praetorians**  
RTT | octombrie 2002  
Eidos
- 3 **Commandos 3**  
RTT | t. necunoscut  
Eidos
- 4 **Anno 1503**  
Strat. de constr. | oct. 2002  
EA Games
- 5 **C&C Generals**  
RTS | noiembrie 2002  
Electronic Arts
- 6 **Robin Hood**  
RTT | noiembrie 2002  
Wannado
- 7 **Platoon**  
RTT | noiembrie 2002  
Ubi Soft
- 8 **Republic**  
Sim. economic | sept. 2002  
Eidos
- 9 **Battle Realms: WoW**  
RTS | octombrie 2002  
Ubi Soft
- 10 **Black & White 2**  
Mixaj de strategie | necunoscut  
Lionhead



În noul episod Stronghold, înghesuiala este mare la capitolul seniori feudali. Doar cine se va dovedi la fel de bun arhitect și luptător va reuși să fie învingător în luptele tip skirmish.



# Stronghold Crusader



**Z**iduri înălțate cu sudeare, arcași trimiși la locul potrivit deasupra platformelor de apărare, infanteriști poziționați adecvat pentru a fugări la momentul oportun trupele adverse, toate aceste elemente tactice sunt cunoscute pe îndelete de cei care au avut privilegiul să audă în boxe: Greetings, Sire, your Stronghold awaits You! Rețeta succesului nu se schimbă prea mult în **Crusader**. Zidurile, în aparență sigure, se pot prăbuși destul de repede dacă ai uitat să planifici bine fie și un detaliu infim din apărare. În continuarea lui **Stronghold**, ai de-a face cu alți seniori, pe lângă cunoscuții Rat, Snake, Pig și Wolf. Te vei lupta pentru fiecare palmă de pământ, pentru fiecare cetate și pentru fiecare petec de pădure. În **Crusader**, cine nu iubeste ofensiva nu are șanse prea mari să câștige campaniile.

La prima vedere, **Crusader** nu pare decât un add-on reușit, care oferă câteva misiuni în plus, prin cele cinci campanii, care se învârt în jurul cruciadelor. Jocul oferă în plus câteva unități arabe și hărți noi multiplayer. Din ținuturile cunoscute ale bătrânei Anglii, vei ajunge să te lupți în deșertul Palestinei, pentru gloria cruciaților. După câteva ore bune de joc, impresia despre **Crusader** ți se va schimba: noile bătălii skirmish sunt ceva cu totul diferit față de luptele din vechiul **Stronghold**, chiar și pentru veteranii jocului. Modul skirmish nu este o noutate în lumea strategiilor RTS, el a mai fost întâlnit și în jocuri precum **Warcraft 3** sau **Empire Earth**. Dacă vei avea inspirația să pui mâna pe **Crusader**, te așteaptă circa 30 de hărți, unde se înfruntă până la opt seniori, controlați de adversari umani, în cazul multiplayer, sau de vechiul partener AI, în varianta singleplayer. Jucătorii care vor avea bucuria să intre în pielea unui nobil virtual și să se arunce în focul luptelor vor constata că, spre deosebire de bătrânul rege **Stronghold**, prințisorul **Crusader** este mai agresiv, mai rapid și mai inteligent. Dacă în jocul original aveai ceva timp la dispoziție până să vină confruntarea și puteai să-ți organizezi apărarea, inamicii de acum te iau adesea prin surprindere. S-a zis cu atacurile-sablon ale soldaților lui The Rat, care veneau când și când și atacau de regulă în același loc. Acum poți avea surpriza ca adversarul să trimită asupra întăriturilor tale, la fiecare două-trei minute, trupe proaspete, care vor ataca în locuri diferite, de nu vei ști unde să-ți mai poziționezi propriile trupe.

Scenariile sunt destul de variate și oferă câte ceva pe gustul fiecărui iubitor de strategie, dar și de acțiune: ba poziția ta de start se află în cele patru colțuri ale hărții, iar trupele îți sunt răsfricate, ba trebuie să întemeiezi o așezare pe un munte, ba materiile prime, precum piatra, lemnul și fierul, sunt răspândite pe întreaga suprafață a hărții, ba toate resursele se află poziționate într-un singur loc. Ceva s-a schimbat și în secțiunea economică a jocului: dacă în trecut puteai să construiești aproape oriunde ferme, plantații și câmpuri agricole, în **Crusader** ținuturile fertile sunt mult mai puține, iar planificarea unităților de producție a hranei trebuie să fie adecvată. O dată ce ai descoperit pozițiile tale adversarilor sau

prietenilor, intră în funcțiune sistemul de alianțe, unde totul este posibil: singur împotriva tuturor, fiecare împotriva fiecăruia, doi jucători umani împotriva a doi seniori controlați de AI. Singurul lucru care nu poate fi schimbat mai târziu este sistemul de alianțe. Jocul are trei variante. Varianta "normal" îți pune la dispoziție puțin capital la pornire, câteva trupe, te așteaptă o lungă perioadă de construcție și abia apoi vor veni luptele și succesele. Varianta "Crusader" este mai rapidă decât cea de dinainte, la început ai o asemenea armată încât poți învinge ușor unul sau doi adversari. Varianta "deathmatch" este versiunea cea mai războinică dintre toate. Cu 20 000 galbeni în pungă nu trebuie să-ți bați capul prea mult cu treburile economice, îți cumperi de îndată materiile prime necesare de la comercianți și îți înarmezi oștirea.

În mare, principiul inițial din **Stronghold** nu s-a schimbat. Ca și înainte, trebuie mai întâi să ai grijă de proprii supuși, căci nimeni nu va servi un principe cu o popularitate redusă, care nu este în stare să asigure o viață bună celor pe care îi stăpânește. Plantațiile de mere, de cereale și fermele unde se cresc vitele sunt mijloacele ideale pentru ca

supușii să nu rabde de foame și să plătească taxele. Bisericele, grădinile și cărciumile îi fac pe oameni fericiți și atrag alți hoinari în cetatea proprie. Atelierele de tâmplărie și de pietrărie îți vor asigura materiile prime necesare pentru toate construcțiile de trebuință și vor face ca economia să meargă. Atelierele de fabricare a săgeților, armurăriile și grajdurile sunt bazele înființării și creșterii armatei tale. Economia și mărfurile nu sunt atât de complexe ca în alte jocuri de strategie, dar sunt suficiente pentru a da nisaiva bătaie de cap. Îți vei apăra domeniile cu ajutorul turnurilor, zidurilor și întăriturilor, în fața atacurilor inamice. Dacă în **Stronghold** puteai să bei o cafea și să fumezi o țigară înainte de următorul atac, timp în care mai adăugai un turn sau mai produceai câțiva soldați, în **Crusader** aceste lucruri se schimbă complet. Resursele sunt atât de importante, mai ales când sunt plasate în mijlocul hărții, încât au loc lupte grele încă de la început. Dacă vei juca ofensiv de la început, resursele vor fi ale tale și vei avea mai mult timp să construiești o cetate bună, înainte de a fi atacat. Dacă vei fi prudent și inamicii vor pune stăpânire primii pe majoritatea resurselor, poți să-ți

## Stronghold 2

**Crusader** este, într-adevăr, moștenitorul legitim al regelui **Stronghold**, un adevărat hit în domeniul strategiilor de construcție, lansat anul trecut. Deși producătorii de la Firefly Studios l-au botezat pe micul prinț "2", în scurt timp s-au hotărât ca "nr. 2" să se transforme într-un moștenitor mai îndepărtat și să fie un joc cu totul nou. Firefly a anunțat că **Stronghold 2** va apărea pe piață doar în 2004. La patru ani de la începerea lucrului efectiv la **Stronghold**, programatorii doresc să lanseze un joc cu multe înnoiri. Producătorul-șef Simon Bradbury și echipa lui sunt deja mândri de noua creație. Acțiunea are loc tot în evul mediu, dar nu numai în cel timpuriu, ci și în perioada târzie. Producătorii au adunat deja pentru cel de-al doilea moștenitor, **Stronghold 2**, o mulțime de idei. Printre altele, jocul se va baza pe un nou engine 3D. Deocamdată, o așa bogăție de detalii și așa de multe unități precum în jocul original se pot reda doar izometric, dar până în 2004 acest lucru se va schimba. Firefly dorește ca **Stronghold 2** să fie un joc de succes, pentru aceasta s-a conceput deja o nouă campanie, care reia elemente familiare fanilor, dar aduce și lucruri noi. Până la data lansării "nr. 2" mai sunt însă doi ani, timp suficient pentru a meșteri un joc foarte bun. Până atunci, cei care s-au atașat de **Stronghold** se pot delecta cu **Crusader**.



## Interviu cu tăticii lui Crusader

Directorul Firefly Studios și producătorul Eric Oulette au fost întrebați despre Crusader, Stronghold 2 și problemele în muncă lor. Ce s-a întâmplat cu filmul pentru cinema?



DUO INFERNAL Simon

Bradbury (sus) și Eric

Oulette (jos) au colaborat  
și la seria Caesar.

**PC Games:** De ce Crusader și nu Stronghold 2?

**Bradbury:** Încă din anul 1999, când am început munca la Stronghold, am dorit să realizăm un skirmish-game. Ne-am decis însă să producem întâi un joc de strategie în care accentul să cadă pe construcția castelelor și astfel a apărut Stronghold, urmând ca după aceea să ne concentrăm asupra engine-ului viitorului joc de tip skirmish. Stronghold 2 va apărea pe piață doar în 2004, cel mai devreme.

**PC Games:** Cum ați reușit să implementați AI-ul abilitatea de a construi singur castele?

**Bradbury:** Seniorii feudali controlați de PC au la îndemână opt planuri de construcție diferite, ce sunt folosite în funcție de situație, de pildă întărirea zidurilor. Nici un jucător nu va întâlni de două ori aceeași cetate, deși un anumit stil de construcție este comun și poate fi recunoscut.

**PC Games:** Au existat în Stronghold câteva probleme legate de AI, care se regăsesc și în versiunea beta a lui Crusader. De exemplu, anumite unități trec prin foc fără nici o problemă. Uneori unitățile controlate de PC sunt

prea pasive. Se vor corecta aceste scăpări?

**Bradbury:** Exact la aceste lucruri pe care le-ai menționat lucrăm, pentru a le remedia. Nu știm încă dacă anumite unități, de exemplu țărani, vor deveni mai inteligente. Gândiți-vă că mai multe sute de unități trebuie să-și găsească singure drumul și să se miște conform programului dat, or acest lucru consumă enorm din puterea procesorului. Cu siguranță oponenții virtuali vor deveni mai agresivi.

**PC Games:** Ce v-a plăcut cel mai mult la Stronghold: Crusader?

**Bradbury:** Luptele multiplayer, evident. Cel mai mult mi-a plăcut să joc cu Eric.

**PC Games:** Aveți planuri pentru Stronghold 3? Ce se mai aude de Stronghold: The Comic și de Stronghold: The Movie?

**Bradbury:** Încă nu avem nici o ofertă de la Hollywood. Dar ne certăm deja în birou, cu privire la actorii care îi vor interpreta pe The Rat, The Pig și pe ceilalți seniori feudali.

iei gândul de la victorie, pentru simplul motiv că adversarii vor avea mult mai multe trupe decât tine, iar tu nu vei avea cu ce să-ți fortifici cetatea și să produci suficienți soldați. Duelurile timpurii pe câmpul de luptă vor fi ceva obișnuit. Disciplina soldaților nu va fi aceeași de fiecare dată. Producătorii, la dorința fanilor primei părți, au implementat un feature numit "strong wave", prin care soldații și cavalerii nu mai pot dărâma zidurile puternice, ci doar mașinile de asalt, precum catapultele sau trebuchetele.

Este logic că apărătorii nu vor sta cu mâinile în sân, ci vor ieși adesea la atac în afara zidurilor, pentru a distruge mașinile de asalt. În versiunea beta testată, agresivitatea AI-ului încă nu era atât de bine implementată, încât inamicul să ia pe cont propriu acțiuni surpriză, de genul celor descrise mai sus. Programatorii au destul timp pentru a pune la dispoziția seniorilor controlați de PC câteva trucuri tactice, care să-i pună în dificultate pe jucătorii umani. Versiunea beta a arătat că AI-ul este un bun potrivnic și nu se face de râs. Crusader nu are cunoscutul "fog of war", toate clădirile sunt vizibile încă de la început, prin urmare vei putea vedea toate acțiunile inamicilor. AI-ul are sub control zece personaje, patru dintre ele fiind cunoscute din Stronghold, celelalte sunt Richard Lionheart, Saladin, Frederic Barbarossa și alții.

Fiecare principe are punctele sale tari și slabe, are strategia proprie și un stil unic de construcție. Pentru fiecare lord al războiului, producătorii au creat un anumit plan de construcție, care va fi ușor recunoscut.

Pe lângă Skirmish-Generator, există patru campanii, fiecare având cinci misiuni. Prima campanie se adresează mai ales începătorilor, introduce noile principii de joc și familiarizează jucătorul cu noile unități. Celelalte trei campanii te introduc în atmosfera cruciadelor. Ca și în prima parte a jocului, trebuie

## Aliați și inamici

10 lorzi ai războiului sunt actorii principali în Stronghold: Crusader, unii vă sunt aliați, alții potrivnici.



The Rat:

**Descriere:** Este la fel ca și în celelalte trei misiuni din Stronghold, răutăcios și plângăcios. Nu are nici o schimbare a caracterului.  
**Putere:** Foarte slab.  
**Cetăți:** Foarte mici, haotice, fără o formă anume.



The Serpent:

**Descriere:** Își atacă cu plăcere adversarul, dar este periculos doar în alianță cu alții.  
**Putere:** Slab.  
**Cetăți:** Mici până la medii, cu turnuri, apărarea în formă de inel.



The Pig:

**Descriere:** Foarte agresiv, își neglijează propria economie.  
**Putere:** Medie.  
**Cetăți:** Medii, haotice, seamănă cu ale lui The Rat.



Duke Wolf:

**Descriere:** Își întărește cetățile proprii cu aruncătoare de foc, șanțuri cu sulțe și alte cele.  
**Putere:** Foarte puternic.  
**Cetăți:** Octogonale mari sau hexagoane, ziduri groase.



Saladin:

**Descriere:** Un maestru al construcțiilor și economiei, dar reacționează pasiv.  
**Putere:** Foarte puternic.  
**Cetăți:** În formă de inel, cu ziduri duble și groase, multe turnuri, puține locuri slabe.



tru  
vor  
ule  
, or  
ntă

c cu

e de

deja  
și pe

e sale tari  
și un stil  
u fiecare  
itori au  
strucție,  
enerator,  
e având  
anie se  
ătorilor,  
e joc și  
u noile  
panii te  
ciadelor.  
, trebuie

să te aperi și să ataci, iar uneori ai de rezolvat și câteva quest-uri secundare, cum ar fi producerea a patruzeci de unități de bere pentru un aliat. A cincea campanie folosește noul mod skirmish, prin care vei purta circa 50 bătălii împotriva mereu mai puternicului AI. **Crusader** aduce cu sine șapte unități noi. Arcașii călare arabi sunt soldați redutabili și vei dori să îi ai mai degrabă ca aliați, decât ca inamici, fiindcă sunt atât de rapizi, încât arcașii tăi nu îi vor putea răpune decât cu multă șansă. O altă unitate

nouă este prăștierul, care nu este mai redutabil decât un arcaș, dar este mai ieftin de produs. Cea mai interesantă unitate sunt asasinii, ei pierd aproape fiecare duel cu renumiții cavaleri, dar pot escalada foarte ușor zidurile inamice. Importante sunt și aruncătoarele de flăcări, care au un efect devastator asupra clădirilor inamice. Cine nu are o sursă de apă la îndemână, va avea viață grea cu aruncătoarele de flăcări. Ultima unitate redutabilă sunt spadasiinii arabi. Indiferent ce trupe ai la dispoziție, trebuie să ai grijă de construcție, economie și lupte în același timp: este singurul drum spre victorie în **Crusader**.

#### ÎNCLEȘTARE

Imagina vorbește de la sine. Asemenea lupte vei putea întâlni numai în multiplayer.



#### PRIMA IMPRESIE

Încleștările skirmish din versiunea beta sunt variate, pasionante și incitante. **Crusader** este un demn urmaș al lui **Stronghold**. Strategii se pot bucura de pe acum. Vor avea la îndemână un joc foarte bun, care poate fi jucat mult timp, fără monotonie.

MARIUS TEPELEA

Producător ..... Firefly Studios  
Distribuitor ..... Take 2  
Termen ..... octombrie 2002



Califul:

**Descriere:** Inamicul întâlnit cel mai des. Distruge fermele și atelierele de tâmplărie.  
**Putere:** Tare.  
**Cetăți:** Mari, au platforme de supraveghere, destul de fragile.



Sultanul:

**Descriere:** La fel de bun în construcții și în distrugeră. Fricos și pasiv.  
**Putere:** Foarte slab.  
**Cetăți:** Mici, pătrate, au puține platforme pentru arcași.



Richard The Lionheart:

**Descriere:** Atacă doar când știe că poate învinge, foarte violent.  
**Putere:** Foarte tare.  
**Cetăți:** Pătrate, cu ziduri duble, turnuri mari pe toate laturile.



Frederic Barbarossa:

**Descriere:** Are cel mai bun arhitect și comercianți, dar este un luptător prudent.  
**Putere:** Tare.  
**Cetăți:** Ziduri foarte groase, adesea în trei colțuri, punctele slabe sunt pe laturi și în spate.



Phillip:

**Descriere:** Un bun atacator, dar slab apărător.  
**Putere:** Slab.  
**Cetăți:** Doar partea din față este bine întărită. Nu rezistă atacurilor pe flancuri.



# Platoon

**GREU DE APĂRAT** Trebuie să ai carnet de conducere (inclusiv pentru tancuri) pentru a supraviețui în misiuni.

**Good mooorning Vietnam!** Vă mai amintiți filmul cu Robin Williams? În aceeași perioadă, Rolling Stones cântau Paint it Black și Morrison intona The End când compania înainta sub ochii ofițerului. În secunde următoare, tipul călca peste o mină...

**M**ă numesc Martin Lionsdale și tocmai m-am înrolat în armata lui Uncle Sam pentru a apăra libertatea și democrația în orice parte a lumii... cel puțin, așa mi s-a spus! Acum trăiesc iadul pe pământ. Nu există nici măcar un singur Mac Donald's în jungla asta împuțită! Anii '70 erau totuși o perioadă frumoasă. Ah, OK, în Vietnam se desfășura un război, era plin de morți, și de o parte, și de alta, dar, muzicile de atunci sunt nemuritoare. Apoi, a urmat perioada inspirației cinematografice: Full Metal Jacket, Platoon... Toate acestea culminează cu reușita producătorului Digital Reality (Imperium Galactica 2), care și-a procurat licența filmului lui Oliver Stone (teribil de "politicaly incorrect") despre războiul din Vietnam, pentru a ne face un joculeț de strategie numai bun pentru întreaga familie, din care o să vă prezint cu umilință câte ceva. **Platoon** – jocul – este un fel de

**Commandos** în junglă, învăluit într-o grafică 3D uimitoare. În cele 15 misiuni ale singleplayer-ului te plimbi în pielea lui Martin Lionsdale prin păduri tropicale dese și tot felul de coclauri, în fruntea unei echipe de G.I.'s. Pericolul e iminent: fiecare palmier, fiecare piatră poate fi ascunzișul unui gălbejit frate cu codrul. Aproape că vei simți încordarea care îi încerca pe sărmanii G.I.'s pierduți în mijlocul pădurii. Simți că vei fi dușmănit de toate, fără a prinde chiar de veste. Șansa ta este să vezi dușmanul înainte de a te vedea el pe tine, și să-i faci felu! Vei participa

la operațiuni care au avut loc pe bune, cum ar fi operațiunea Pershing sau Shiny Bayonet. Vei da peste mitraliori, un grenadier echipat cu bătrâna M60 și mulți alții. În caz de nevoie, vei putea comanda un atac aerian sau vei arunca în aer clădiri cu ajutorul unui artificier. Exact ca în realitate, Viet-Congs vor practica arta gherilei, care constă în a te încovoia prin cele mai sumbre colțuri ale junglei pentru a pregăti viclene ambuscade. Nu uita de eficiența ucigașelor mine anti-personal. Din cauza acestora, trebuie să înaintezi cu precauție. Mai întâi



Just survive  
position you encounter

CAMUFLAT

La adăpostul  
colacilor înaintezi  
înclat, dar în același  
timp ești protejat  
de ochii oștilor

OBJECTIVES:

Reach the village  
Sergeant Lionsdale must survive!

OVERVIEW Ruine, palmieri și tufișuri:  
Iată locurile în care te vei simți în largul  
tău. Funcția de zoom este esențială.

ush Lionsdale sq1 0  
vc Rifleman sq3 0 seen by  
ush Lionsdale sq1 0  
vc Rifleman sq3 0 no long

trimiți un cercetaș și un genist pentru a securiza perimetrul. Dacă ești atacat, reacțiile rapide sunt cele care contează, pentru că atacatorii trebuie ochiți și nimiciți cât mai repede. Apoi, trebuie să-i ceri comandantului aprobarea unei binemeritate air-strike peste vietcongi, grenadierului o grenadă sau sanitarului să aibă grijă de răniți. Cât de eficienți sunt luptătorii o decide moralul acestora. Cu cât mesajele din josul ecranului urcă mai repede, cu atât mai rapizi sunt protejații tăi. Lucrul care contează cel mai mult în final este utilizarea cât mai eficientă a skill-urilor băieților tăi, care sunt foarte variate. Ca fapt divers, trebuie să știi că nu vei avea de gestionat resurse, de produs unități sau alte lucruri de genul ăsta. Nu ești un general. Ți se dau în mână oamenii și materialul, și tu trebuie să eviți moartea acestora. Atenție să nu rămâi fără muniție sau să nu-ți epuizezi trupa cu marșuri prea

lungi. Din contra, pentru înaltele tale fapte de vitejie, vei avea ocazia să urci în grad și să comanzi trupe din ce în ce mai importante, care pot să numere până la treizeci de oameni, dar și să dispui de noi unități (sniperi, trupe de comando etc.).

Din punct de vedere tehnic, ni se promite marea și sarea. Ca grafică, jocul nu arată bestial. Diferitele tipuri de personaje au o atitudine particulară. Mărturisesc că, în incurabilul meu primitivism, am o suavă slăbiciune pentru purtătorul de M60, care parcă-i iese din Predator: un negru imens care se mișcă aidoma unui saurian cărându-și arma enormă și care împoașcă cu gloanțe în tot ce mișcă. Engine-ul 3D, chiar dacă nu este încă bine pus la punct, permite deja câteva mici plăceri, cum sunt zoom-uri care merg până la un prim-plan al personajului. În schimb, utilizarea camerei lasă puțin de dorit, iar plasamentele nu sunt întotdeauna cele mai inspirate. O altă chestiune care ar fi de corectat este interacțiunea cu decorurile. Poți să razi un sat întreg, dar nu poți face același lucru cu vegetația, care abundă în Vietnam: niscaiva produse defoliatoare cred că s-ar impune. Cât despre incendiile cu napalm... Un alt minus îl reprezintă coloana sonoră. Ne dorim o îmbogățire a acesteia, căci la nivelul dialogurilor ne duce mai degrabă cu gândul că prin zonă se aflau numai handicapați mintal. Va trebui să așteptăm până la sfârșitul anului pentru a vedea

rezolvarea enigmei. Pentru a reveni la sentimente mai nobile, ne-a fost anunțată o gestionare dinamică a luminii – care marchează alternanța zi/noapte – și a condițiilor climaterice care încurajează reumatismul, dar care respectă buletinul meteo al pădurii vietnameze (ploică, ploaie, furtună).

Om trăi și om vedea.



#### PRIMA IMPRESIE

Platoon se anunță a fi un challenger serios pentru Commandos, oferind un ambient original, un context istoric îndrăzneț, destul de puțin utilizat în mediul game-urilor și un gameplay atractiv. Un joc care merită cânat de fanii tacticii și, de ce nu, chiar de fanii lui Oliver Stone.

CIPRIAN COROIANU

Producător ..... Digital Reality  
Distribuitor ..... Ubi Soft  
Termen ..... noiembrie 2002



**CURAJOȘI** Marines cocoțați pe ziduri se luptă cu insectele ucigașe.



**APARENȚE** Clădirile au rolul de a face terenul cât mai interesant și plăcut ochiului.

# The Gladiators

Plutești prin  
univers fără  
griji și,  
dintr-o dată,  
devii protagon-  
nistul unei drame  
în lupta pentru  
**o prințesă,  
un tron vacant  
și lupte  
de gladiatori.**

**E**ste anul 1970. S.U.A. trimite o navă în spațiu, pentru a cerceta o gaură neagră. Aceasta se dovedește a fi însă o gaură de vierme și, astfel, nava și echipajul ajung prizonierii Lydiei, fiica unui tip ucis de curând. Tronul vacant va reveni învingătorului unui turnir, în care trupe mici luptă una împotriva celeilalte – nimic mai convenabil decât să-l trimită la luptă pe pilotul navei, Callahan.

Trei mari puteri (roboții lui Maximilian, insectele lui Duke of Orff și trupeții tăi) luptă până la moarte în arene, în păduri, în tranșee și în turnuri de observație, toate redade în cea mai rafinată grafică 3D. Mica ta trupă este trimisă în luptă echipată tipic trupelor de comando, unde vital este ca dușmanul să fie atras într-o capcană. Cel puțin în primele confruntări, roboții, insectele și luptătorii umani sunt atât de asemănători încât numai șiretlicurile și supremația pot duce la o victorie finală.

De altfel, *The Gladiators* pune mare accent pe tactică (fiecare unitate cu câmpul ei vizual, la care se adaugă câmpul balistic al armelor care trebuie bine calculat, există ridicături și turnuri de o mare importanță strategică). La acestea se adaugă și faptul că

în fiecare arenă sunt așa-numitele puncte Spawn. Cel care deține controlul acestor puncte, indiscutabil poate să spawn-alească noi unități.

Așa poți fi ocupat simultan și cu vânarea trupelor inamice și cucerirea punctelor imperative din punct de vedere strategic.



## PRIMA IMPRESIE

RTS-urile fără construcție de baze sunt de obicei foarte simple. Dar datorită faptului că primești și întăriri, *The Gladiators*, în ciuda obiectivelor referitoare la tactică, poate fi un spectacol de acțiune grandios.

OCTAVIAN FUM

Producător ..... Eugen Sistems  
Distribuitor ..... Axel Tribe  
Termen ..... 13 octombrie 2002





**INEVITABIL.** De îndată ce se aude o împuşcătură, toți soldații din jur sunt alarmați. Nu există cutite sau baionete.



**PRILEJ DE BUCURIE.** Un sat eliberat din mâna comercianților de sclavi îți pune la dispoziție soldați voluntari.



# Soldiers of Anarchy

Commandoșii ți s-au părut prea leneși? **Vrei să riști cu adevărat?** Then, that's your game, man!

În anul 2004 (uh, ce aproape!) o epidemie amenință supraviețuirea întregii omeniri. Un mic grup de soldați și oameni de știință se refugiază într-un buncăr, unde petrec 10 ani, iar la părăsirea lui, habar n-au ce s-a petrecut în acest răstimp și ce-i așteaptă la suprafață. În curând, se întâlnesc cu supraviețuitorii catastrofei, care sunt nevoiți să lupte într-o lume anarhică și post-apocaliptică cu bande rivale și, pentru că personajele din joc încep o viață nouă, nu au nimic mai bun de făcut decât să ajute populația fără apărare.

La fel ca în *Commandos* sau *Desperados*, nu controlezi decât o mână de oameni, care sunt ba lunetiști, ba sanitari, ba experți în explozibili – dar toate cele 12 personaje dispun de o dotare minimă (mănuirea MG-uri, jeep-uri, elicoptere). Deoarece arealele sunt mult mai mari decât la jocurile mai sus menționate și aliații, inamicii sau localitățile nu sunt dispuse una lângă alta, ai o mare libertate de mișcare. Fie că te strecoari printre dealuri cu păduri dese spre obiectiv sau sosești cu un jeep sau cu un elicopter, rămâne la alegerea ta. De asemenea, nici de la alegerea armamentului nu ești împiedicat, astfel că peste tot se găsesc cabane părăsite unde găsești MG-uri, pistoale sau explozibil, la care se adaugă și armele inamicilor uciși.

Aici e valabilă zicala "Cu cât mai mare, cu atât mai bine".

Procedurile "pe NeVe" nu-și au locul, deoarece fiecare misiune se încheie cu o mare luptă. Tactica cea mai bună va consta, deci, în atacarea inamicului cu toate mijloacele de luptă înarmate la maximum și din toate părțile, astfel încât victoria să fie asigurată și băieții răi să fie aruncați în aer spre propria-ți delectare.



## PRIMA IMPRESIE

Rotirea planului în 3D, zoom-ul, și ușoara manevrare lipsesc cu desăvârșire, doar priveliștile par să fie cât de cât puse la punct. Dar ce deranjează cu adevărat sunt dialogurile care par să nu se mai termine și peste care nu se poate sări. Echipei de la Silver Style se pare că i-ar prinde bine o mână de ajutor.

OCTAVIAN RUI

Producător \_\_\_\_\_ Silver Style  
Distribuitor \_\_\_\_\_ romanian  
Termen \_\_\_\_\_ octombrie 2002



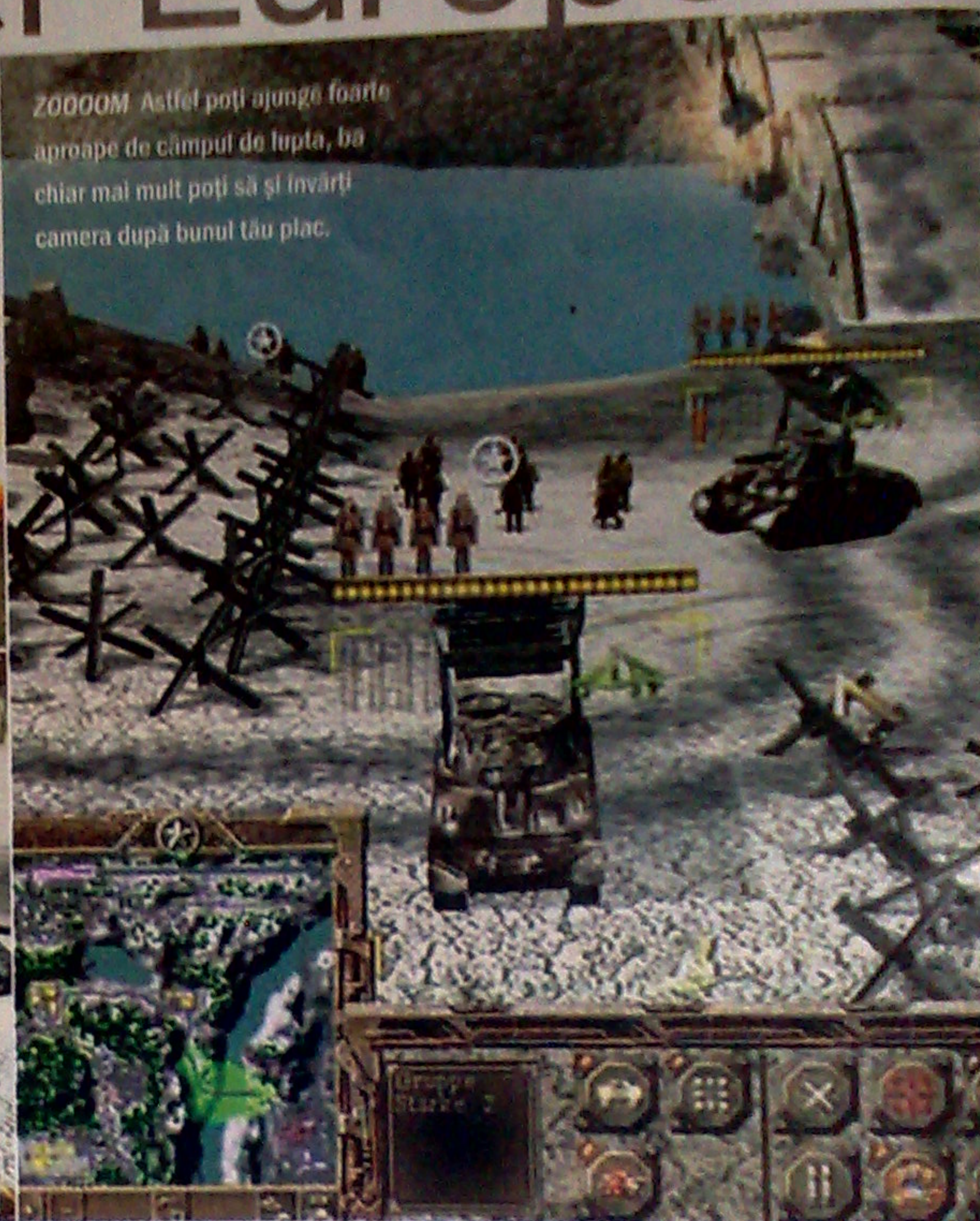
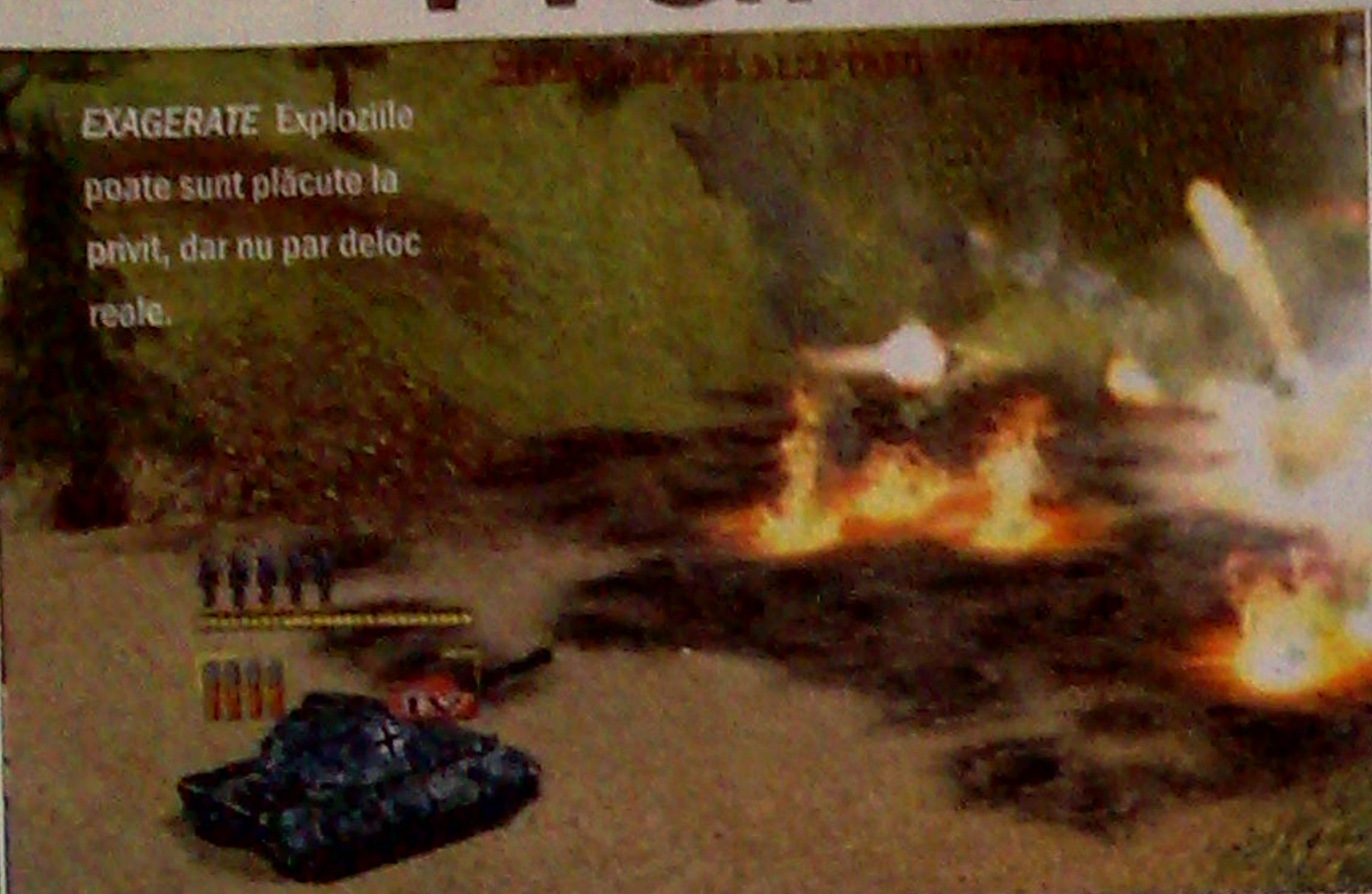
**CAZ FERICIT** Într-unul din depozitele primat se găsește un tunel.



# Frontline Attack: War over Europe

**EXAGERATE** Exploziile poate sunt plăcute la privit, dar nu par deloc reale.

**ZOOOOM** Astfel poți ajunge foarte aproape de câmpul de luptă, ba chiar mai mult poți să și învârti camera după bunul tău plac.



## TANKRUSH

Rare jocurile în care să găsești o asemenea colecție de tancuri într-un singur loc.

Pe cât de pretențioasă a fost seria jocurilor Earth, pe atât de slabe erau misiunile. Frontline Attack ne arată însă că engine-ul e în stare să aducă și intervenții mult mai captivante.

**A**l II-lea Război Mondial servește ca fundal istoric al programului. În cele 6 campanii se promite imitarea a 6 mari campanii de lupte dintre nemți, ruși și aliați. În contrast cu obișnuitele titluri strategice, **Frontline Attack** renunță în mare parte la construcția bazei și a exploatării resurselor. În cele mai multe din cele 24 de misiuni vei avea sub control doar o mână de unități cu care va trebui să duci la bun sfârșit misiuni speciale. De exemplu, să distrugi fortificații de tunuri antitanc, să cucerești localități sau să furi mijloacele de transport ale inamicului – lucru care și pe cel mai simplu grad de dificultate, din cele 3, poate să fie foarte dificil. Pentru a izbuti totuși, după fiecare misiune parțial îndeplinită, vei primi drept recompensă fie întăriri, fie informații asupra pozițiilor inamice. Foarte târziu, te confrunți cu nevoia de a strânge resurse. De îndată ce trupeții ocupă o fabrică sau o mină, banii încep să curgă râuri în buzunarele ștabilor. Atunci poți construi o bază și unități noi. Întăriri și turnuri pot fi dispuse cu o mare libertate

oriunde pe hartă. În modul singleplayer ai la dispoziție doar 16 clădiri și 60 de unități (fie ca e vorba de trupeți, tancuri și jeepuri). În multiplayer ai acces la toate opțiunile de construcție, putând să faci ce vrei. **Frontline Attack** este un joc clasic de strategie.



## PRIMA IMPRESIE

Dacă producătorii vor ști să scoată tot ce este mai bun din engine-ul Earth, atunci **Frontline Attack** are șanse să devină surpriza plăcută a trimestrului IV. Misiunile sunt antrenante, își așteaptă jucătorii și unitățile, pentru a demara **War over Europe**.

OCTAVIAN FUM

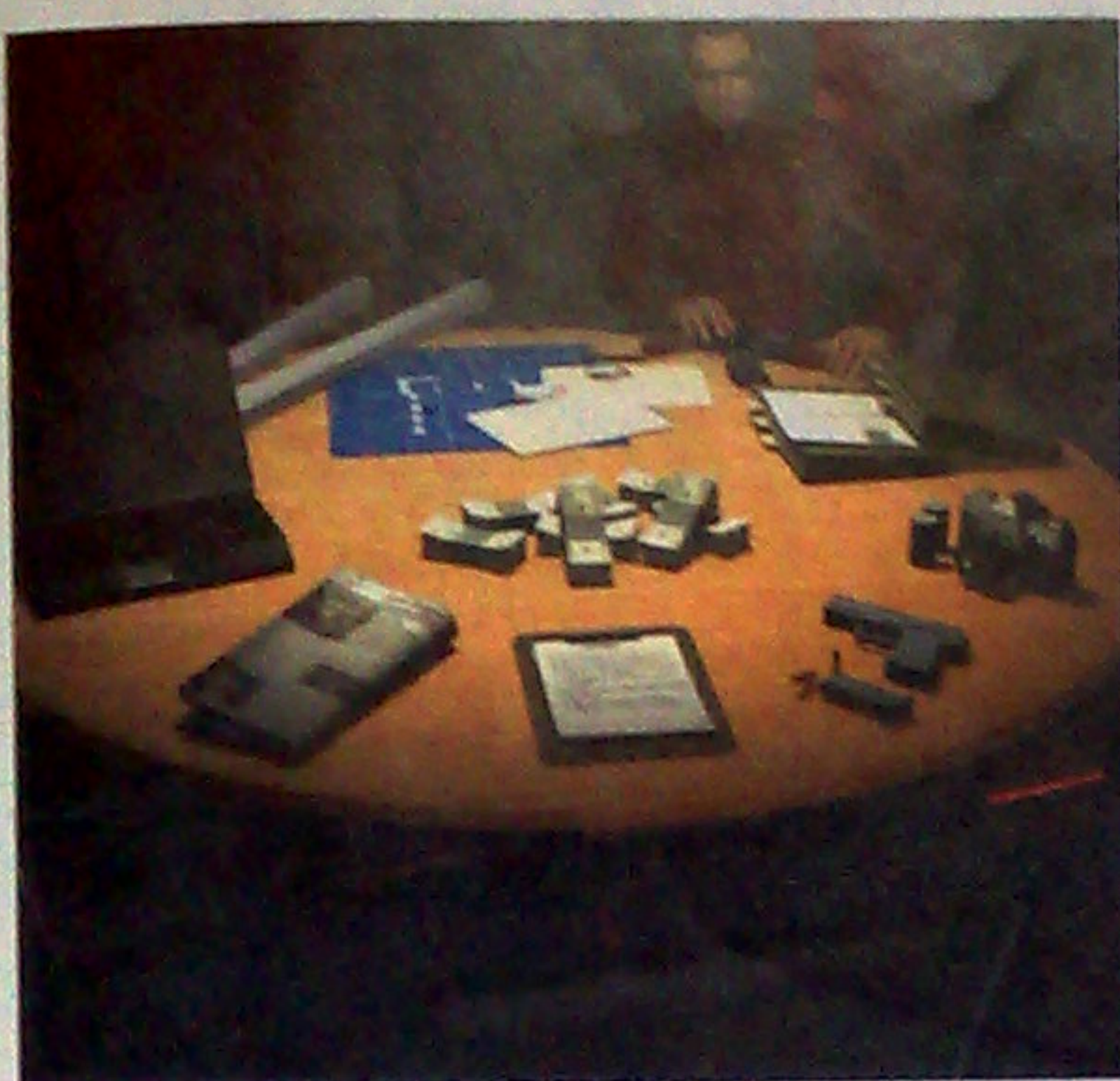
Producător ..... In Images  
Distribuitor ..... Eden  
Termen ..... octombrie 2002



# ACTION

Ego-shooter | Action-Adventure | Jump & Run

## Final Score



Sunstorm Interactive, cunoscută pentru Deet Hunter și mai recentul Duke Nukem: Manhattan Project, a dezvăluit ultimul proiect, Final Score. Final Score pune jucătorul în fruntea unei echipe de spărgători profesioniști care trebuie să comită o serie de jafuri: furtul unor bijuterii valoroase, spargeri de bănci, jefuirea unor mașini blindate. Jucătorii vor prelua rolul lui Dan Hawkins (personaj foarte asemănător cu Daniel Ocean din filmul Ocean's Eleven și cu Keyser Soze din Usual Suspects), mintea diabolică ce adună o echipă formată din cei mai versați spărgători, specializați ca: spărgători de seifuri, experți în securitate, specialiști în arme, șoferi rapizi. Jocul conține misiuni legate prin story, cum ar fi un raid la depozitul poliției, pentru distrugerea probelor strânse la o lovitură anterioară, sau organizarea evadării unui specialist în chei. Final Score se află în stadiu incipient și este programat pentru toamna lui 2004.

## Unreal Tournament 2003 Demo

Epic a dat câteva detalii despre mult așteptatul demo multiplayer pentru UT 2003. Mulți fani așteaptă acest demo promis încă de la începutul acestei veri, însă Epic repetă povestea cu apariția UT 2003, amânând și lansarea demo-ului. Cert este că demo-ul va conține patru hărți. Antalus este o hartă de deathmatch, într-o locație outdoor plină de iarbă verde și coline vălurite. O altă hartă deathmatch, Asbestos, este situată într-o uzină. Citadel este o hartă pentru capture the flag, asemănătoare cu vechea Facing Worlds din UT, dar cu mai multe căi. Anubis este o hartă dedicată noului mod de bombing run. Producătorii se declară foarte mulțumiți de rezultat, toate mod-urile de joc fiind distractive și viabile online, doar că mod-urile originale, assault și domination, trebuiau schimbate, pentru a fi mai aproape de perfecțiune. Domination 2.0 și Bombing Run, împreună cu Capture the Flag, vor înzeca plăcerea de a juca UT.



## Turok: Evolution



Fanii vânătorului de dinozauri, Tal'Set, vor putea relua aventura în pielea personajului lor preferat, pentru că Turok: Evolution, a treia parte a seriei, bate deja la ușa CD-ROM-ului. În loc să continue povestea din punctul în care s-a terminat Turok: Seeds of Evil, Evolution ne poartă înapoi în timp, la originile aventurii. La începutul jocului, Tal'Set se luptă cu Captain Bruckner în Texas-ul anului 1886. În toiul luptei, se deschide o poartă spațio-temporală între lumea lor și Lost Lands, iar Tal'Set este absorbit prin ea. Rănit și aproape mort, primește îngrijiri din partea băștinașilor din River Village, o colonie care se ascunde de cea mai mare amenințare din Lost Lands: Lord Tyrannus și hoardele sale reptiliene. Pentru a spulbera orice urmă de rezistență, Lord Tyrannus își ia un general, care se dovedește a fi Bruckner, spre oroarea lui Tal'Set.

### Alte știri

#### MI'Jarin Chronicles

Australianii de la Mystical Development au anunțat că lucrează la un nou FPS, numit MI'Jarin Chronicles: The Path to War, realizat cu ajutorul engine-ului Serious Sam. Jocul prezintă legende legate de MI'Jarin - un ordin de călugări și cavaleri din viitorul îndepărtat. MI'Jarin Chronicles este un FPS cu acțiune trepidantă, cu o doză de umor și cu un story complex care ne face să reconsiderăm definițiile noastre despre bine și rău.

#### Raven Shield amânat

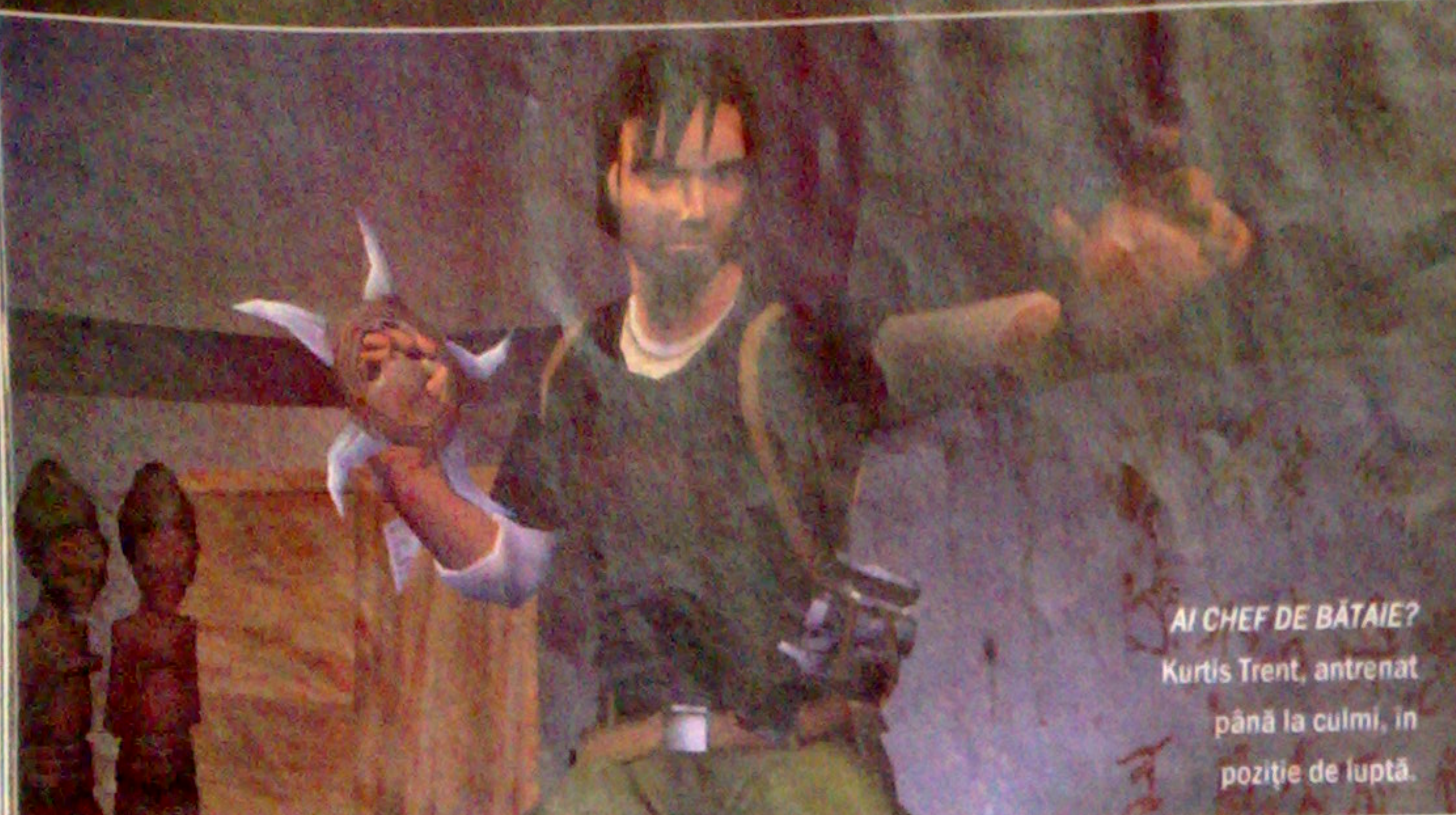
Ubi Soft a confirmat pe site-ul oficial al jocului că viitorul shooter tactic din seria Rainbow Six a fost amânat. Inițial programat pentru sfârșitul acestui an, se pare că nu va apărea înainte de februarie 2003. Producătorii afirmă că timpul suplimentar va fi folosit pentru a finisa și a echilibra gameplay-ul, ca jocul să nu păteze renumele seriei și numele lui Clancy.

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor PC Games:

- 1 **Unreal Tournament 2003**  
Ego-Shooter | septembrie 2002  
Infogrames
- 2 **Doom 3**  
Ego-Shooter | trim. IV 2003  
Activision
- 3 **Deus Ex 2: Invisible War**  
Action-Adventure | febr. 2003  
Eidos Interactive
- 4 **CS: Condition Zero**  
Shooter tactic | oct. 2002  
Vivendi Universal
- 5 **Unreal 2**  
Ego-Shooter | decembrie 2002  
Infogrames
- 6 **TR: The Angel of Darkness**  
Action-Adventure | nov. 2002  
Eidos Interactive
- 7 **Max Payne 2**  
3<sup>rd</sup> person shooter | 2003  
Take 2
- 8 **Duke Nukem Forever**  
Ego-Shooter | "when it's done"  
Take 2
- 9 **Splinter Cell**  
Action-Adventure | nov. 2002  
Ubi Soft
- 10 **Hitman 2: Silent Assassin**  
Action-Adventure | oct. 2002  
Eidos Interactive





AI CHEF DE BĂTAIE?  
Kurtis Trent, antrenat  
până la culmi, în  
poziție de luptă.

SALT Podul cade.  
Lara își ia avânt  
pentru salt. Din  
păcate, nu știm ce  
a urmat...



# Tomb Raider: The Angel of Darkness

Spre marea  
disperare a  
fanilor, în The  
Angel of Darkness,  
**Lara cunoaște un  
bărbat.** Însă,  
înainte să  
izbucnești în  
plâns, citește mai  
departe.

**D**acă îl întrebi pe Adrian Smith, șeful departamentului de afaceri al firmei Core Design, ce aduce nou Tomb Raider: The Angel of Darkness, vei primi înainte de toate următorul răspuns: „E mai întunecat.” Finalul episodului The Last Revelation, când Lara e îngropată sub o piramidă, reprezintă sfârșitul unei serii pe care o cunoaștem cu toții. Au trecut vremurile în care arheologul nostru era preocupată, doar din pură plăcere, de căutarea prin peșteri și tuneluri pline de pericole, a comorilor de mult dispărute. De ce? Pentru că pe de o parte de această dată ea este cea vânată, iar pe de alta, îi sare în ajutor un personaj masculin. Toate însă, la rândul lor.

Noua poveste se învârtă în jurul intrigilor, a trădării și a urii. În plus toate aceste elemente au fost puse în scenă într-un mod puțin mai abstract, supranatural. Vei avea parte de un story de-a dreptul incitant. Cu Lara, care nu e chiar atât de moartă precum credeam, te întâlnești la început în Paris. De ce se află încă în viață? Nu se știe. „Ceea ce s-a întâmplat la finele părții anterioare, Tomb Raider 4, a schimbat percepția eroinei despre lumea înconjurătoare. Pe parcursul derulării jocului vei afla din niște scurte fragmente de amintiri cam tot ce ai pierdut”, șoptește Smith. De ce se plimbă Lara prin capitala dragostei? Nici asta nu știm. Poate că aceste întrebări își vor găsi răspunsul pe parcursul jocului, poate nu. Povestea noului episod rămâne deocamdată la fel de secretă ca și rețeta Coca Cola. Mai mult, povestirea se va întinde pe mai multe jocuri Tomb Raider, Angel of Darkness fiind doar începutul.

Câteva firimituri de informații s-au strecurat însă:

după o convorbire telefonică în care abundă limbajul codificat, Lara îl găsește mort pe ex-mentorul său Von Croy, de moartea căruia este făcută vinovată. Totul este prezentat în scene ce par a proveni dintr-un film produs la Hollywood: Lara se furișează în casa lui Von Croy, totul fiind foarte întunecat. Afară e furtună, doar fulgerele mai luminează din când în când încăperea. Pe podea, dăre de sânge. Fereastra e întredeschisă, iar perdelele se unduiesc în bătaia vântului. Sirenele mașinilor de poliție urlă, iar lanternele din mâinile polițiștilor, străpung cu raza de lumină întunericul. Lara, singura aflată la fața locului, aleargă, de parcă i-ar fi amenințată viața. Trebuie să-l găsească pe adevăratul făptuș pentru a-și dovedi nevinovăția.

Acum este momentul când îți dai seama că vremurile arheologului Lara au trecut. Smith adaugă: „Lara aleargă. E înțeleștată într-o lume întunecată ca și într-un coșmar, în care, nimic nu e așa cum crede ea. Așa că, gata cu pantalonășii maro și tricoul verde. În Angel of Darkness Lara își arată mai multe fețe: în blugi



Action-Adventure

r.  
SS

nică în care  
at, Lara îl  
rul său Von  
este făcută  
ezentat în  
ntr-un film  
Lara se  
Croy, totul  
Afară e  
rele mai  
în când  
e de sânge.  
chisă, iar  
în bătaia  
șinilor de  
din mâinile  
raza de  
a, singura  
leargă, de  
ța. Trebuie  
ntul făptuș  
năpă.  
când îți dai  
neologului  
ugă: „Lara  
tr-o lume  
cosmar. În  
crede ea.”  
și maro și  
Darkness.  
te, în blugi.



## Noul Trent Kurtis

Cine e Kurtis Trent? Se infiripă ceva între el și Lara? O ajută? L-am discutat pe Adrian Smith cu privire la noul caracter.

**PC Games:** De ce a fost introdus Kurtis Trent?

**Smith:** "De ani de zile vorbeam de integrarea unui caracter suplimentar în joc. Kurtis e ca și făcut pentru acest rol: în rolul cuiva care mai întâi lovește și nu întreabă niciodată nimic, e polul opus perfect față de Lara, care-și folosește aproape întotdeauna creierul."

**PC Games:** Care este relația lui Kurtis Trent față de Lara?

**Smith:** "Cei doi nu se prea plac la început lucru care e de înțeles din cauza situației. Se întâlnesc și habar nu au dacă să aibă sau nu încredere unul în celălalt. Mai târziu lucrează împreună fiindcă își dau seama că urmăresc același scop."

**PC Games:** Există și o poveste de dragoste între cei doi?

**Smith:** "Ca să aflați lucrul acesta va trebui să jucați jocul."

**PC Games:** E planificat Kurtis pentru a deveni la fel de popular precum Lara? Sunt oare planificate și alte jocuri pentru viitor în care Kurtis să iasă mai mult în lumina rampelor?

**Smith:** "Lara e un fenomen global. Nu credem că acest Kurtis va atinge nivelul de popularitate obținut de Lara. Suntem totuși mândri de Kurtis, cu toate că nu știm cum va fi primit. Am introdus pentru prima dată un caracter suplimentar în seria Tomb Raider și de aceea este dificil să preconizăm care vor fi reacțiile. Dacă Kurtis va deveni un mare succes ne vom gândi cum să-l promovăm în continuare."

**IMPREVIZIBIL** Ochii lui Kurtis sunt albi, iar cu mâinile sale imprăștie magia. Mai să fie, ce te mai știe tipul ăsta!

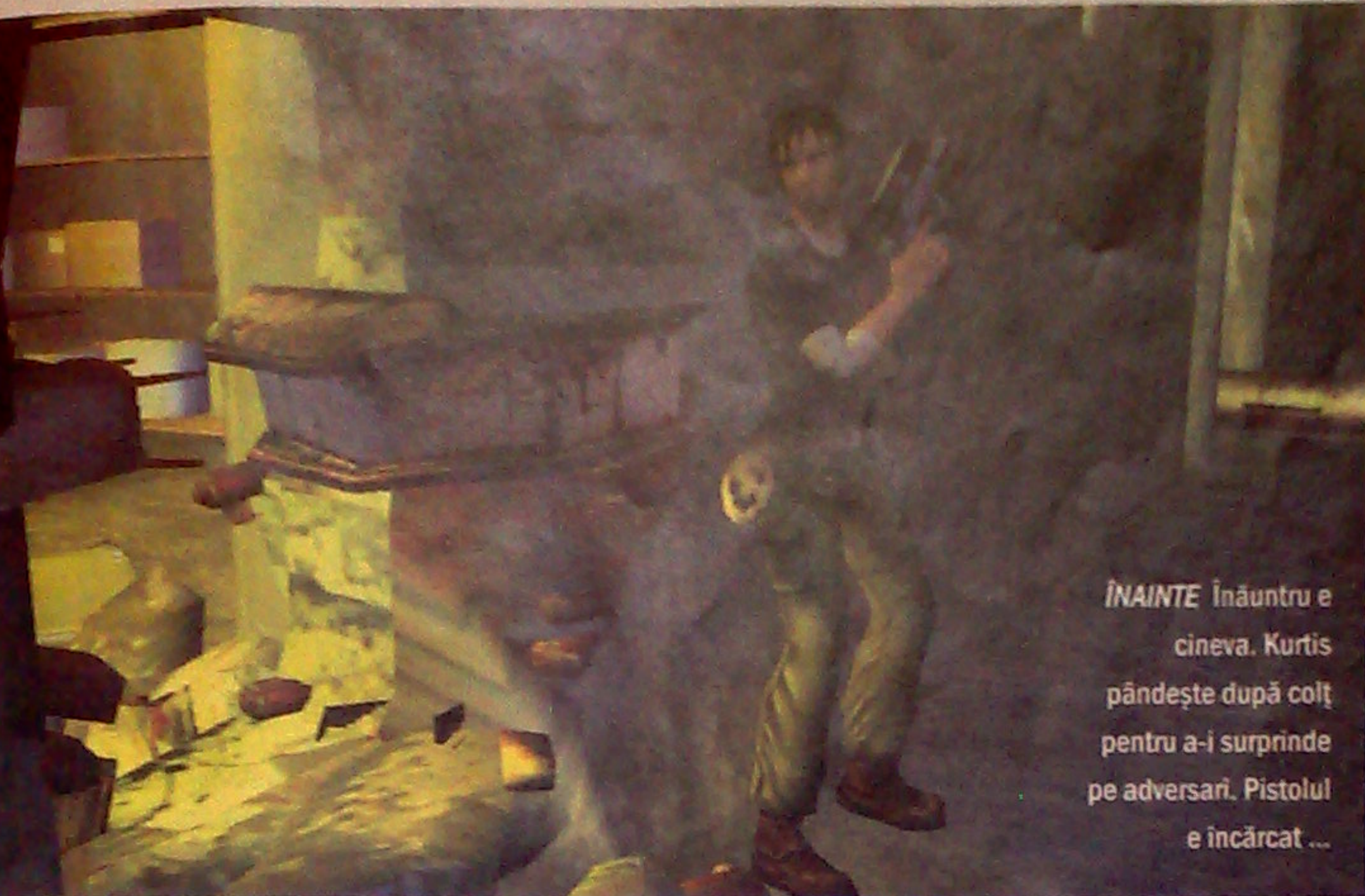
în rochii de seară și în pantaloni scurți. Acum, că se află printre oameni, ea pune o valoare mai mare pe înfățișarea exterioară. Buzele îi sunt rujate într-un roșu aprins, iar sprâncenele sunt negre.

Totul s-a schimbat. Chiar și desfășurarea jocului. Față de versiunile precedente, noul Tomb Raider se axează pe elemente pe care le întâlnești mai ales în jocurile de aventură. De exemplu, un rol important îl vor avea dialogurile cu celelalte personaje. În mod regulat te întâlnești cu personaje - unele negative, altele pozitive - care au o anumită influență asupra desfășurării jocului. Controlezi

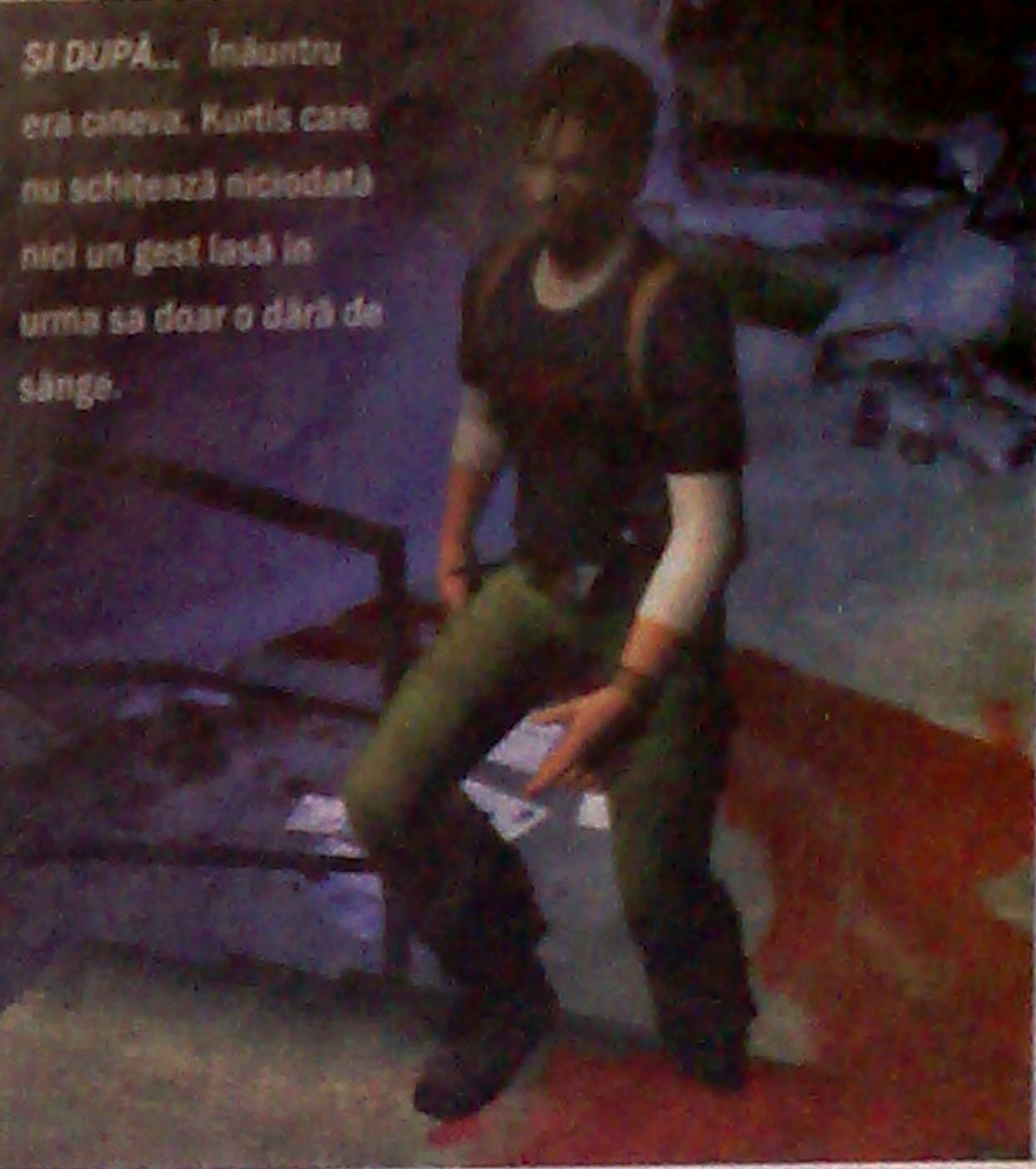
discuțiile Larei în mod activ, trebuie să știi însă, că fiecare decizie luată va avea consecințele corespunzătoare. „Direcția în care o va lua jocul, depinde foarte mult de hotărârile luate în timpul dialogurilor”, ne explică Smith și totodată ne promite un nivel ridicat de rejucabilitate a diferitelor scene: „Cel ce joacă până la capăt fără a se abate din drum, vede circa 60 la sută din ceea ce oferă jocul.” Când am întrebat dacă Angel of Darkness nu devine destul de linear, am căpătat următorul răspuns: „depinde de story. În unele locuri, n-ai încotro, trebuie să urmezi ruta trasată. Există însă și situații în care jucătorul

**SHOPPING** Lara își împlinește în fine o dorință: poate să meargă la cumpărături!





**ÎNAINTE** Înăuntru e  
cineva. Kurtis  
pândește după colț  
pentru a-i surprinde  
pe adversari. Pistolul  
e încărcat ...



**ȘI DUPĂ...** Înăuntru  
era cineva. Kurtis care  
nu schitează niciodată  
nici un gest lăsa în  
urma sa doar o dâră de  
sânge.

trebuie să aleagă: merg mai bine direct prin casă? Sau încerc să pătrund neobservată prin sistemul de canalizare?"

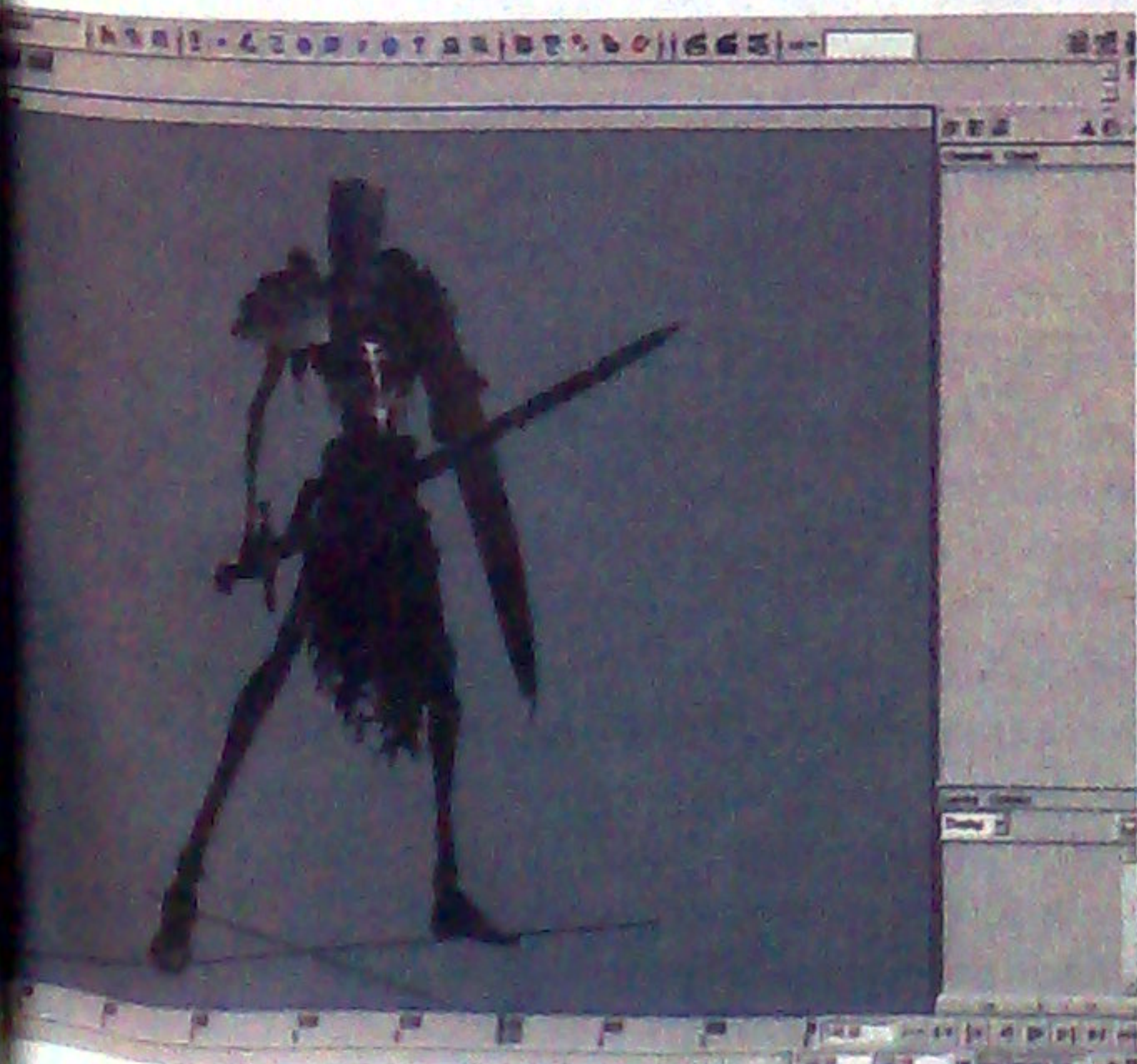
La un moment dat te vei lovi de urmele pe care le căutai: o sectă pe nume Lux Veritatis, ce-și are rădăcinile adânc cufundate până prin secolul XIV, nu are altă treabă decât să vâneze cinci picturi. În plus, prin preajmă mai mișună și un alt personaj obscur. Cineva care mai tot timpul se află cu un pas înaintea Larei. Numele său este Kurtis Trent. Trecutul și proveniența celor doi protagoniști, vor fi clarificate de-a lungul jocului. Formația generală va fi: cei doi împotriva restului lumii. În ultimul act al jocului îl vei controla chiar pe Kurtis. „Jocul e împărțit în trei secțiuni”, ne povestește Smith, „în primă fază, Lara se agită ca într-un RPG. În cea de-a doua, este vorba despre ceea ce jucătorii lui Tomb Raider cunosc deja: Lara cercetează peșteri întunecate și catacombe prin Paris. În faza cea din urmă, se preia rolul

lui Kurtis.”

Acesta e momentul în care pătrundem în secțiunea nouă: gata cu elementele de RPG, gata cu interacțiunea personajelor și gata cu puzzle-urile. Începe adevărata acțiune, Kurtis, pus pe fapte răzbunătoare, nu are încredere decât în mușchii săi. El are și câteva specialități la pachet: un disc ascuțit cu mânerul fixat pe mijloc, dotat cu patru tășuri menite să ucidă. Pentru Kurtis, această armă are valoare simbolică: a primit-o după ce tatăl său a fost ucis de către Eckhardt, unul din caracterele negative ale jocului. Despre cum se va folosi Kurtis de această armă, Smith nu

vrea să ne spună prea multe: „Haideți să mai păstrăm un secret!” Ce știm însă e următorul lucru: folosirea armei misterioase se va baza în mare parte pe magie. Tocmai secta Lux Veritatis l-a antrenat pe Kurtis Trent, punând mare accent pe tehnicile de luptă mistice. Nu cumva avem de-a face din nou cu tehnologia Bullet-Time? Smith spune că nu: „Filmele precum Matrix au avut o influență destul de mare asupra design-ului din Angel of Darkness. Totuși nu mergem atât de departe încât să avem în joc o funcție de luat timpul sub lupă. Asemănările se ivesc doar când vine vorba de atmosferă. Din acest punct

**MORTI VII** Lara și Kurtis se luptă împotriva umanului și al supraumanului: o imagine cu apărătorii templului și una cu programul grafic în care sunt realizați. Apoi o imagine cu aceștia direct în joc.







## Lara, de-a lungul timpului



1996

Tomb Raider pune bazele unui joc care se vinde în peste 30 de milioane de exemplare în întreaga lume. Principiul jocului era unul inovatoare: o fetișcană cu codițe cercetează peșteri tridimensionale în căutarea artefactelor pierdute. **Tomb Raider** e unul dintre primele jocuri care se folosește, pe baza patchului oferit ulterior, de nou apărutele plăci grafice 3D.



1997

Tomb Raider dezvoltă principiul de joc. Pentru prima oară, Lara conduce un Motorboot și un Motomobil pe zăpadă. Sprijinul Direct3D e integrat în mod standard. Fenomenal pentru condițiile din aceea vreme: o rezoluție de 800x600 pixeli cu 65.000 de culori! S-a extins și repertoriul de mișcări al eroinei: în partea a doua se catără pe pereți și poartă torțe care-l luminează calea.

## Noua grafică: se poate întotdeauna mai rotund!



Engine-ul grafic a fost construit de la zero. Îți prezentăm detaliat cele mai importante îmbunătățiri.

**VERTEX SHADER & POLYGONE:** Dacă producătorii fac uz de feature ca Vertex Shader din DirectX8, vei vedea mișcări mult mai cursive ale Larei: toate calculele sunt preluate de către placa grafică, iar procesorul se debarasează astfel de tot balastul. E tocmai ceea ce are nevoie noua Lara: căci ea nu mai este compusă din 500 ci din 5.000 de poligoane. În același timp, producătorii se folosesc de Skeletal Animations. Ce înseamnă asta? Construcția scheletică a Larei este simulată extrem de realist, astfel mișcările par mai apropiate de realitate.

**EFECTELE DE PARTICULE:** E vorba de ceața volumetrică care să recunoaștem nu face parte din features High-Tech ale lui DirectX8 însă sunt folosite în Angel of Darkness pentru prima oară.

**TEXTURI ȘI SUPRAFEȚE:** Rezoluția texturilor a crescut în mod drastic față de Tomb Raider Chronicles. În plus apar efecte de Bump Mapping. Acest lucru înseamnă că suprafețele dau o impresie mai plastică, se creează deci un efect de profunzime.

**DIRECTX 9:** Aceste raze ale soarelui care pătrund prin fereastră vor fi valabile în momentul în care producătorii vor reuși să se folosească de DirectX 9: astfel, pentru un canal de culoare vor putea fi redați 10 biți și nu 4 așa cum eram obișnuiți. Altfel spus, culorile vor pătrunde una în cealaltă fără margini.

**DISPLACEMENT MAPPING:** Ce rol ar juca cele două chestii rotunde? Simplu: dacă producătorii reușesc să transpună Angel of Darkness complet pentru DirectX 9, se vor putea folosi de Displacement Mapping. Cu ajutorul acestei tehnici, triunghiurile pot fi reformulate cu textura de nivel gri, iar ceea ce va rezulta este o structură realistă a suprafeței. Lucru care sună complicat. Se poate însă explica și într-un limbaj mai la îndemâna oricui: dacă se folosește Displacement Mapping vei putea recunoaște foarte ușor pe suprafața pielii, dacă Larei îi este frig.





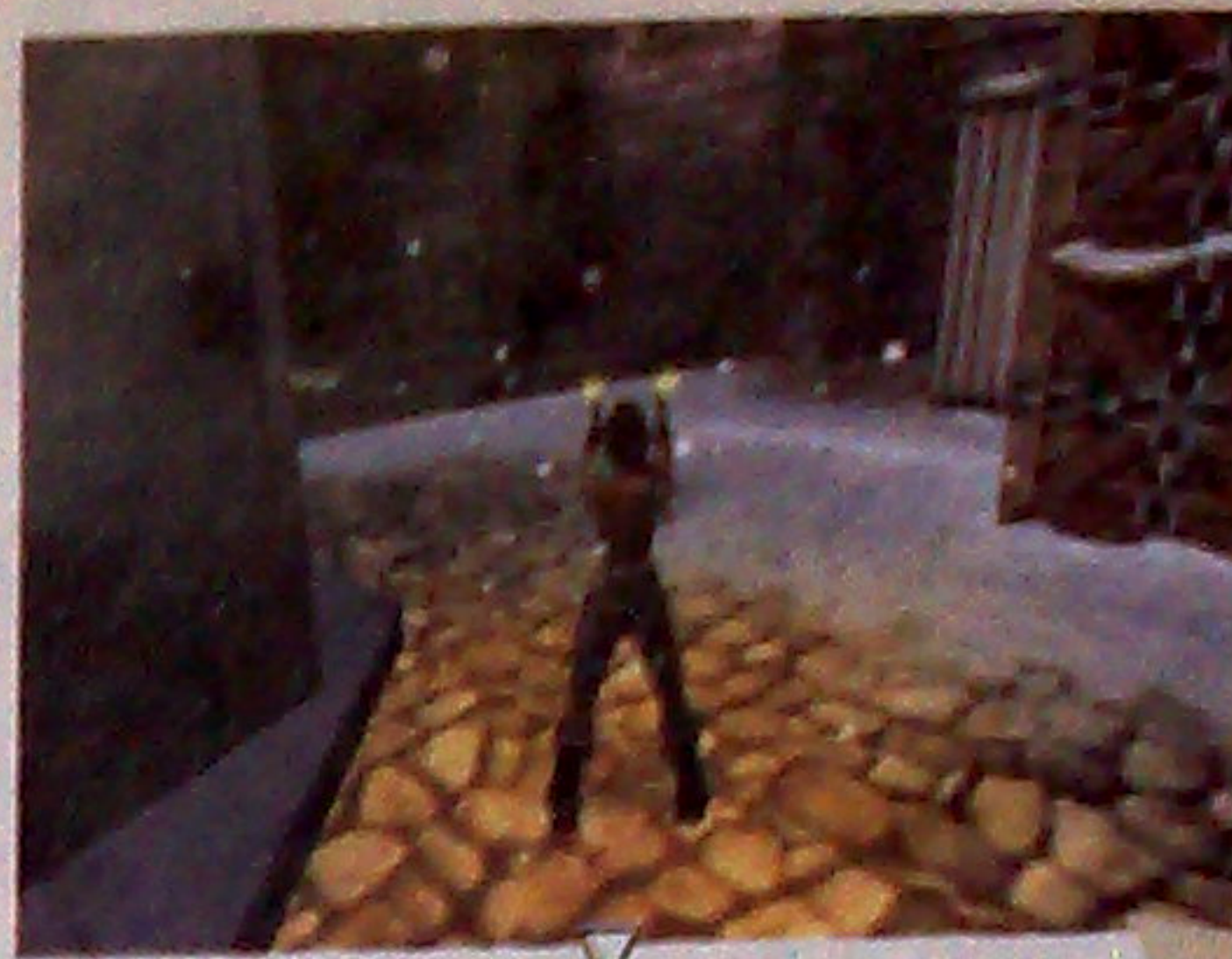
1998

Apare Tomb Raider: The Lost Artifact! Din punctul de vedere al jocului nu s-au schimbat prea multe. Câteva îmbunătățiri grafice oferă animații mai frumoase: pentru prima oară apar efecte minunate ale plăcilor grafice 3D precum lumina transparentă. Lara e mai sportivă. Arheoloaga noastră se tupilează, sprintează și se agață de tavan.



1999

Tomb Raider: The Last Revelation aduce cu sine o modificare care-i supără pe cei mai mulți dintre jucători: tot jocul se desfășoară într-o piramidă, iar faptul că totul e la fel de monoton nu produce poftă de joc. Alte noutăți: în arsenalul al Larei s-a strecurat o arbaletă. Animațiile s-au îmbunătățit în continuare: fetișcana deschide ușile cu un picior. În plus, Lara se catără peste tot și se aruncă pe funii precum tarzan.



2000

Tomb Raider 5 poartă subtitlul The Chronicles și e un Art Director's Cut al părților Tomb Raider. Suferă în primul rând timpul de joc: pentru a traversa întregul joc nu-ți trebuie mai mult de zece ore. Drept bonus, nimic nu e la fel, totul se desfășoară foarte variat: Lara se agită într-o clădire înaltă, absolvă misiuni de furișat și se balansează pe frânghii. Inclus în pachet: editorul.

de vedere, ne-am orientat mai degrabă spre filme precum Blade sau Seven."

Să vedem ce mai găsim în arsenalul. Lara, conform tradiției, e dotată cu bine cunoscuta pereche de pistoale. Arsenalul se lasă completat pe parcurs: în inventar apar noi obiecte precum mitraliere sau alte arme de foc. O

### Seria Tomb Raider a fost supusă unui lifting, atât în ceea ce privește conținutul cât și în ceea ce privește natura exterioară.

specialitate, e faptul că domnișoara Croft a făcut un curs rapid (a se citi fără frecvență) de arte marțiale: atacă și cu pumnii și cu picioarele. Mai ales la începutul jocului, va trebui să-ți demonstrezi abilitățile de a ucide fără arme. Un nou element care va prezenta anumite dificultăți este furișatul. Pândești pe la colțuri, te apropii neauzit în spatele borfașilor, a paznicilor și a polițiștilor pe care apoi îi decuplezi cu ajutorul mișcărilor acrobatice, care par să-și aibe rădăcinile în "baletul" stil Jet Li. Lara e mai flexibilă decât alteori; au fost adăugate 150 de mișcări suplimentare, capacităților cunoscute precum salturile, cățărutul, înnotatul și balansul. Kurtis nu e cu nimic mai slab dotat, însă el nu trebuie să se descurce fără mijloace ajutoare. El posedă în afară de discul magic și un pistol dotat cu un pointer laser. Cu cât Lara sare, trage sau se furișează mai mult, cu atât devine mai abilă. Puterea acumulată influențează rezistența și capacitatea de a căra cât mai mult, istețimea dexteritatea și fitnessul. Aceste elemente sunt cele care determină cât de repede poate alerga Kurt, sau cât de departe poate sări Lara.

Smith adaugă: "Într-un RPG se împart puncte de experiență între diferitele capacități, pentru ca personajul să devină mai bun. În Angel of Darkness, capacitățile se îmbunătățesc atunci când le folosești. Astfel, se poate întâmpla, ca anumite locuri să-i fie Larei inaccesibile la început, iar mai târziu să le poată trece fără probleme". Aceste lucruri, toate, sunt noi într-un joc Tomb Raider.

Partea 6 a fost prelucrată și din punct de vedere tehnic. De exemplu, în noul engine grafic apare și așa numita tehnologie Vertex-Shader. E vorba de un feature DirectX 8 care este răspunzătoare pentru minunatele efecte de apă, pe care le-am văzut deja în Morrowind. Și producătorii nu se opresc aici căci aceștia lucrează în paralel la avantajele pe care le aduce cu sine DirectX 9 (vezi partea de hardware). Urmarea: texturile apar mult mai plastice, datorită avansatului Displacement Mapping. Singura condiție e să ai la dispoziție o placă grafică corespunzătoare, de talia lui GeForce3 sau Radeon 8500. Peisajele întunecate în care razele de lumină creează atmosfera, sunt foarte

reuite datorită anumitor mărunțișuri grafice: razele soarelui pătrund prin sticla geamului, pe podelele strălucitoare se oglindesc texturile pereților și ale tavanelor, iar imaginea devine parcă "udă" atunci când Lara înnoată prin apă.

Seria Tomb Raider a fost supusă unui lifting, atât la modul exterior cât și din punct de vedere al conținutului. Și pentru a-l cita încă o dată pe Adrian Smith: „Pentru fani, Angel of Darkness va fi o nouă experiență, una șocantă!". Suntem siguri că a spus-o la modul pozitiv.



#### PRIMA IMPRESIE

După Tomb Raider 2, seria a devenit plicticoasă, pentru mine cel puțin, din cauza derulării identice a jocului. De aceea mă bucur pentru schimbările aduse o dată cu Angel of Darkness. Totuși sunt puțin și sceptic: n-aș vrea ca producătorii să sară calul cu noutățile!

JĂCINT ERDEI

Producător ..... Core Design  
Distribuitor ..... Eidos  
Termen ..... noiembrie 2002



RECOMANDAT

18+



# Hitman 2: Silent Assassin



**RĂTUȘCA** Tipii care se joacă cu rătușe de plastic devin o țintă ușoară pentru un asasin atent și silențios.

Un protagonist cool, misiuni palpitate și un story captivant, toate acestea par a proveni dintr-un scenariu de film hollywoodian - **Hitman 2: Silent Assassin e pură atmosferă.**

**U**neori, criminalii sunt de-a dreptul nerozi - asasinul profesionist Hitman, alias 47, după întâmplările din prima parte, s-a retras într-o biserică siciliană și lucrează acum cu grebla și cu hârlețul în locul ustensilelor Magnum și Colt - iar câțiva mafioți nu au nimic mai bun de făcut decât să-l răpească pe părintele bisericii, padre Vittorio. Nasol moment pentru Cosa Nostra, căci Hitman păstrase vechea sa dotare în pivniță. Acum schimbă șortul cu costumul de luptă, iar grebla și hârlețul cu arma de foc și se duce în căutarea părintelui kidnappat. Mai are el

nevoie de încă ceva mărunțiș, căci prin vânzarea legumelor n-a devenit nimeni bogat, astfel că trebuie să se adreseze fostei agenții. Acțiunea din **Hitman 2: Silent Assassin** se desfășoară pe două storyline-uri paralele. Cam jumătate din cele 21 de misiuni le petreci în acțiunea principală, iar restul, îndeplinind sarcini pentru agenție. Astfel capeteți informațiile necesare și arme mai bune. Ca și în prima parte, îl controlezi pe asasinul profesionist din spate, fiind posibilă și perspectiva ego, însă în acest caz pierzi mult din perspectiva de ansamblu. Și tocmai aici se află esența jocului: cine dorește să treacă cu capul prin zid va trebui să apeleze la funcția Quicksave mai des decât ar dori. Dacă pătrunzi în casa unui mafiot cu scopul de a ucide căpetenia, poți, desigur, să dai buzna pe intrarea principală precum o

furt  
dos.  
grăc  
lâng  
ți se  
e foa  
te fo  
fieca  
Hitm  
mân  
trans  
i poc



Sun  
The  
farm  
adev

Produ  
Distrib  
Terme

PC G



OOOPS! Dacă ești prea mult în fața acestor ninja periculoși, s-ar putea să o încasezi. E valabil sloganul: nu te duce cu jerba de flori, ia direct lopata și târnăcopul.

TRAVESTI Capul cheii permite eroiului să poarte peruci. Rescatul nu îi vine prea bine.

furtună, însă cu mult mai atractivă va fi intrarea prin dos. Alegând cea de a doua variantă, poți lichida un grădinar și poți trece îmbrăcat în hainele acestuia pe lângă paznici până la vilă. În partea de sus a imaginii îți se arată cât de bine ești acoperit. Arsenalul de arme e foarte variat, la fel ca în versiunea precedentă. Fie că te folosești de cuțit, pistol sau mitralieră – pentru fiecare situație găsești „unealta” potrivită. În orice caz, **Hitman 2: Silent Assassin** nu trebuie să încapă pe mâna copiilor: schimburile de focuri de arme sunt transpuse în scenă într-un mod foarte realist, iar dacă i pocnești vreunui fața, vei vedea și vânătăi.



#### PRIMA IMPRESIE

Sunt la modă răufăcătorii "buni", cu contract (vezi GTA3, The Italian Job). Asasinul profesionist, fost 47, are un farmec irezistibil, mai ales în această parte secundă, adevărată peliculă cinematografică.

CIPRIAN TORJ

Producător ..... I/O Interactive  
Distribuitor ..... Eidos  
Termen ..... octombrie 2002

PC Games octombrie 2002

ÎN VIZOR Arma cu lunetă este cel mai bun prieten al tău. Doar cu ajutorul acesteia poți lichida relaxat adversarul.



# Raven Shield



Rainbow Six e  
considerat a fi tatăl  
shooterelor tactice.  
**Cu un control simplu  
și grafică Unreal,**  
fiul cel mai tânăr  
pare pregătit pentru  
a lua viața în piept.

**R**ainbow Six și Rogue Spear s-au confruntat în mare cu trei probleme: niveluri întortocheate, un mod complicat de planificare și colegii controlați de PC care nu erau întotdeauna foarte isteți. Cel puțin, primele două puncte criticate sunt eliminate de noul Raven Shield. Asta promitea încă versiunea preliminară a shooterului tactic, prezentată în iulie. După ce am trecut în revistă mai multe misiuni ale campaniei single și după câteva partide în modul multiplayer, putem spune următoarele: Raven Shield nu numai că va deveni cea mai frumoasă parte a trilogiei, și asta datorită enginelui Unreal actual, dar anticipează grație introducerii unui sistem inovator de control și datorită multor îmbunătățiri de detaliu.

La fel ca și în versiunile precedente, preiei conducerea echipei antitero "Rainbow". Fie că se sparge o bancă în Anglia, fie că în Argentina sunt hoști ostili fie că în Norvegia sunt prizonieri, acolo unde e nevoie, trupe speciale de comandă intervine. Mai puțin planifică. Un feature care distinge mult în ceea ce privește controlul, însă care nu e foarte de top la nivel "Unii sunt plini de pragmatism, pălășesc de-a complacut", recunoaște Mike McLean, "Alții devin nișani din plin." Raven Shield va modifica unele lucruri și mai puțin că pragmatismul e mai individual, dar punctele de interes



sunt trasate rapid. Imediat vei comanda „acoperiți-i!”. „Pe de altă parte, misiunile vor putea fi jucate și fără un plan prealabil”, promite Mike.

Noul sistem de comando face posibil ca atunci când te afli în mers din perspectiva ego, să trebuiască doar să indici un obiect și să apeși apoi tasta space ca imediat să se deschidă un meniu cu tot soiul de comenzi. În cazul unei uși, poți comanda colegilor de echipă să o forțeze și să pătrundă în cameră sau, dacă vei arunca o grenadă, vei asigura astfel pătrunderea. Dacă apeși tasta, în mod automat va fi aleasă acțiunea care va avea sens. Deseori, acțiunea aleasă va fi pătrunderea în forță. În intervențiile de probă, acest lucru a funcționat în mod fluid.

Nu numai interfața de comandă, ci și controlul caracterelor se desfășoară altfel. Cu ajutorul roțiței scroll, poți modifica poziția personajului tău. Poate că sună prea puțin spectaculos, însă, de multe ori, în cadrul misiunilor, poate să-ți

salveze pielea. Poți să te uiți mai atent pe după colț, să te furișezi pe sub ferestre sau să deschizi ușile cu mai multă siguranță.

Mai multe arme, noi dotări – acestea sunt îmbunătățiri standard în cazul fiecărui urmaș al unui shooter. Totuși e de remarcat faptul că cei de la Ubi Soft și-au dat multă silință în ceea ce privește acest lucru. Lunetiștii, spre exemplu, vor descoperi în *Raven Shield* multe domenii noi. Și nu doar din cauză că ar fi dotați cu arme secundare precum pistolul-mitralieră, menit să te ajute a supraviețui confruntărilor din apropiere, ci și pentru că se pot folosi de aparatura dotată cu senzori termici. „Senzorul infraroșu simte dușmanul prin pereți, pe după perdele și prin uși”, adaugă McCoy. „Nasol pentru băieții cei răi, dacă nu se află sub acoperire...” Mult îndrăgitul senzor de depistare a bățăilor inimii, care în variantele precedente îndeplinise aceeași sarcină, funcționează între timp asemenea unei lunete, adică arată de departe frecvențele pulsului. Drăguț: în funcție de viteza cu care bate pulsul, îți dai seama dacă adversarul e alarmat sau dacă nu e cuprins de nici un fel de grijă.

Referitor la cea de a treia problemă din seria *Rainbow*, și anume comportamentul adversarilor controlați de PC și al colegilor de echipă, programatorii mai lucrează. „Suntem gata în proporție de 70%”, relatează Mike, referindu-se la stadiul lucrărilor. În mare măsură, AI-ul oponentilor pare ceva mai ridicat. Astfel, ei se impacientează atunci când trebuie să-și ajute colegii

aflați în cumpănă, o iau la sănătoasa sau chiar depun armele dacă sunt covârșiți de numărul adversarilor. „Depinde de fiecare, unii sunt mai fricoși, iar alții mai degrabă agresivi”, ne explică producătorul. „Le-am dat teroriștilor individualități diferite”. Nici colegii de echipă nu mai greșesc atât de mult ca înainte, însă în nivelurile de început s-a întâmplat să se mai poticnească. Dacă Mike reușește să elimine aceste mici erori, toamna îi va prinde în casă pe iubitorii genului.



#### PRIMA IMPRESIE

Până acum, totul sună OK și, dacă lucrările evoluează în acest sens, vom juca un *Raven Shield* aproape perfect. Urmează să adauge un story credibil și să acorde colegilor de echipă mai multă istețime.

BOGDAN GAVRA

Producător ..... Ubi Soft  
Distribuitor ..... Ubi Soft  
Termen ..... 24 octombrie 2002

#### MÂINILE SUS!

Cel care procedează cu istețime poate încheia misiunile fără prea multă violență.

#### DESCHIDE ȘI ASIGURĂ-TE!

Noul meniu de comandă face viața comandantului mai ușoară.

#### VIZIBIL

Cu luneta prevăzută cu senzor termic, lunetiștii pot „vedea” prin pereți.





# Splinter Cell

Cele mai noi scene  
ale shooterului  
promit **un joc  
spectaculos  
în universul  
lui Clancy.**

**N**ici unul dintre highlight-urile de acțiune ale momentului nu este realizat fără lumini și umbre în timp real, dar care reușește să îmbine aceste trucuri grafice atât de deștepte cu desfășurarea acțiunii precum *Splinter Cell*? În acest titlu action-adventure, provenit din casa Ubi Soft, lumina și umbra sunt cele două caracteristici care hotărăsc asupra victoriei sau înfrângerii. În rolul lui Sam Fisher, agent special al unei organizații subordonate serviciului secret NSA, trebuie să faci, în primul rând, un singur lucru: să te strecoari nevăzut.

Aidoma desfășurării din *Dark Project* sau *Deus Ex*, te infiltrezi în cetăți adverse și comiți diferite acte de sabotaj. Deoarece armata ta se compune dintr-un singur om și nu te poți descurca cu foarte mulți adversari în același timp, este recomandat să te strecoari pe cât posibil nevăzut și să

lichidezi adversarul – doar dacă e cazul – numai din spate. Tot timpul ești informat cât de bine sau cât prost ești ascuns în fața dușmanilor tăi. Dacă te strecoari prin colțuri întunecate, tăcut și iute ca un șoarece, și ești echipat cu costumul de luptă negru, adversarul abia dacă poate să te simtă. Dacă, pe de altă parte, o iei la goană prin locurile iluminate, sirenele de alarmă nu se lasă prea mult așteptate, chiar dacă patrulele îți observă doar umbra. Dacă ajungi în locuri unde nu sunt colțuri întunecate, încearcă să obții conuri de umbră. Distruge, spre exemplu, un

**SURPRIZĂ**  
Strecuratul  
este al doilea  
nume al tău.

**TEHNICĂ UNREAL** Această imagine întărește  
impresia pozitivă despre acest joc în ceea ce  
privește redarea luminii și a umbrei.

**CLAR-OBSCUR**  
Atunci când  
Sam își pune  
dispozitivul de  
văzut în  
întuneric, totul  
devine gri în  
jurul său.

**DRAGONI PE PEREȚI ȘI CHINA**  
oferă o scenă de desfășurare  
pentru intervențiile lui Sam Fisher.



reflector, împinge lăzi în fața becurilor de iluminare sau răsucesce, pur și simplu, lămpile. Principiul funcționează desigur și invers: pe un paznic, care se plimbă pe o alee întunecată, nu-l vei observa la fel de repede ca și pe cel care stă în bătaia razei de lumină.

Și în alte locuri, producătorii îmbină foarte dibaci engine-ul grafic cu cel fizic, folosindu-se de tehnologia licențiată Unreal. Ce faci, spre exemplu, în momentul în care o trupă numeroasă de pistolari te amenință din spatele unor containere cu benzină? E clar, un foc asupra unui rezervor, cel de-al doilea pe benzina scursă și numaidecât participi la un picnic deosebit de reușit, cu fripturi la grill. Închipuie-ți aceeași scenă încă o dată, însă de această dată cu un acvariu în spatele adversarilor: un glonț în sticlă, o săgeată electrică în apa revărsată și numaidecât adversarii încep ultima lor lecție de breakdance.

Inamicii tăi fac parte din bande teroriste care poartă din Georgia un război cibernetic împotriva SUA. Iată ce ai de făcut: pătrunzi în buncăre, în submarine părăsite și vizitezi muzee grandioase. Sam se cațără pe scări, se rostogolește pe la colțuri sau se atârna pe cablurile telefonice, trecând nevăzut pe deasupra capetelor adversarilor. Splinter Cell se

joacă precum Rainbow Six și Ghost Recon, într-un univers realist al autorului american de thrillere, Tom Clancy. Armele sunt futuriste, însă deloc exagerate. Arma preferată a lui Tom Fisher este un FN F2000. Mitraliera poate fi dotată suplimentar cu un pointer laser, o lunetă și un aruncător de grenade. De asemenea, poți trage cu minicamere de luat vederi care se înfig în tavan și îți oferă o perspectivă a locului care te interesează. Poți lansa și emițătoare care atrag sau distrag atenția patrulelor. Cea mai periculoasă armă o porți însă pe cap. Cu lentilele multispectrale nu vezi doar în întuneric ci, mai mult, pe baza senzorilor de temperatură, poți simți adversarul și prin perete. Atenție însă: și adversarii tăi poartă acești mega-ochelari. Dacă e să ajungi la un schimb

de focuri cu teroriștii, camera folosește în mod automat funcția zoom, aducându-ți în imagine adversarul. Nu uita: un agent profesionist nu ajunge la un schimb de focuri, ci rămâne permanent în umbră.



#### PRIMA IMPRESIE

Universul Clancy, arme hightech, grafică Unreal genială, principiu de joc à la Dark Project – iată că toate acestea adunate la un loc nu pot converge în ceva rău. În afară de sistemul de salvare, unde propun producătorilor să se mai gândească o dată.

BOGDAN GAVRA

Producător ..... Ubi Soft  
Distribuitor ..... Ubi Soft  
Termen ..... 14 noiembrie 2002

#### MICI AJUTOARE

Camera de luat vederi cu cablu, strecurată pe sub uși, te ajută să eviți surprizele neplăcute.

#### PUNE-TE PE TREABĂ

Paznicul lichidat trebuie ascuns înainte să-l depisteze vreo patrulă.

#### SALTO MORTALE

Nenumărate faze ale mișcărilor au fost schițate cu mâna.

TIPTIL Acum, ține-ți răsuflarea.





# The Thing

Dacă ai stomacul fragil sau nervii slabi nu faci parte din grupul vizat de acest joc de groază: The Thing e pentru cei duri.



**COȘMAR SANGERIU** Horror-ul subtil arată altfel, asemenea imaginii ne îndeamnă să credem că The Thing se adresează adulților.

**CAPCANĂ** O ușă uitată te aduce în această situație fără ieșire. Fără armă, protagonistul nu mai are practic nici o șansă.



**I**n momentul în care un soi îngrozitor de extraterestru pătrunde în stația de cercetare, pentru oamenii de acolo începe lupta pentru supraviețuire. Deoarece extraterestrii intră în pielea victimelor și nimeni nu mai poate fi sigur de identitatea celui alt, și aici, la fel ca și în X-Files, e valabilă vorba veche: să nu ai încredere în nimeni. Același lucru era valabil în horror-ul clasic The Thing (1982) al lui John Carpenter. Acțiunea reia povestea de la finalul filmului: în rolul șefului unei trupe de salvare, preiei sarcina de a cerceta locurile. Neplanificat însă este faptul că oamenii tăi ajung în nefericită situație de a fi vânați. Cel care așteaptă de acum încolo un ego-shooter cu focuri trase în neștire se înșală: pe de o parte, luptele cu adversarul sunt menite să șocheze și să îngrozească, iar pe de alta, cu ajutorul țintei automate, monștrii sunt răpuși imediat. Problema e că aceștia apar doar în momentele culminante. Mai mult timp îți va lua rezolvarea situațiilor cu care te vei confrunta,

căci, nu întotdeauna, procedura e de la sine înțeleasă. Spre exemplu, pe o secție de spital, trebuie să atragi monștrii în diferite încăperi și să-i închizi acolo pentru că nu ai nici o armă. Deseori, protagonistul are nevoie de ajutorul camarazilor săi. De exemplu, terminalele defecte sau ușile zăvorâte reprezintă piedici de netrecut dacă nu ai la dispoziție un tehnician. Tot timpul însă, trebuie să fii pregătit, căci deseori colegul tău se transformă în extraterestru – și lucrul ăsta te irită la culme.

Într-un joc de groază trebuie să existe, într-o anumită măsură, și efectele grafice șocante. Chiar și unele imagini statice vor face ravagii în

stomac, în cazul unor firii mai slabe: de pildă, un cap despicat ce stă într-o băltoacă de sânge, iar corpul aferent se află rostogolit ceva mai încolo.



## PRIMA IMPRESIE

Acum câțiva ani, Kurt Russell interpreta cu sânge rece rolul principal în The Thing. În joc, tu ești cel care "gustă" senzațiile de groază dusă la paroxism. Incertitudinea Ceva-ului va crea atmosfera horror promisă.

CIPRIAN TORU

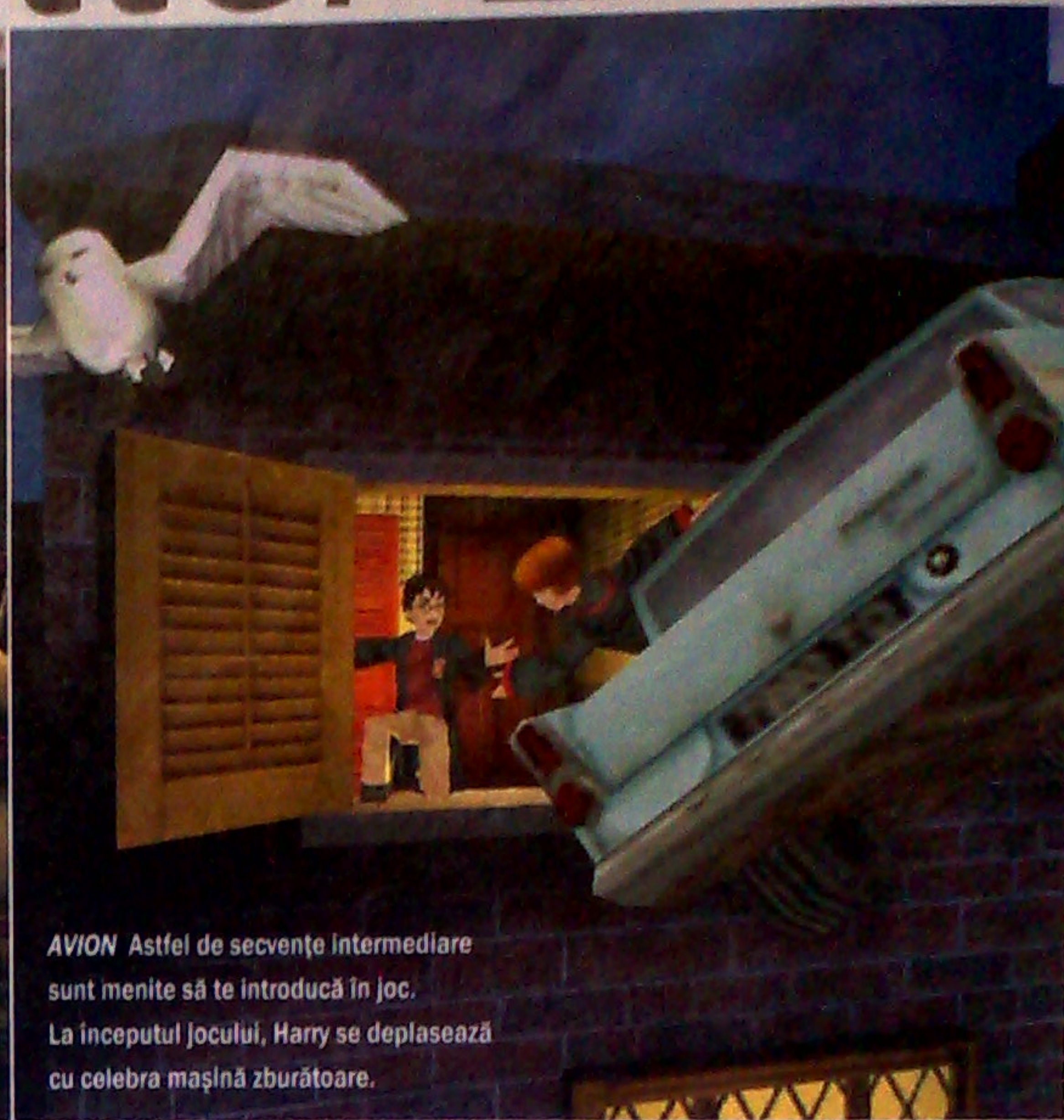
Producător ..... Universal Interactive  
Distribuitor ..... Vivendi Universal  
Termen ..... octombrie 2002



# Harry Potter 2



**PE STRĂDUȚA PIETRUITĂ,**  
Harry merge  
la cumpărături.



**AVION** Astfel de secvențe intermediare  
sunt menite să te introducă în joc.  
La începutul jocului, Harry se deplasează  
cu celebra mașină zburătoare.

O dată cu lansarea celui de-al doilea film pentru cinematograful, **micul vrăjitor va cerceta camerele groazei** și pe ecranul PC-ului.

**I**n urma succesului obținut de prima parte a jocului **Harry Potter and The Philosopher Stone**, marele Electronic Arts s-a hotărât să jupoaie cât mai multe piei de pe tânărul vrăjitor. Noul episod este un amalgam de puzzle-uri logice, de salturi acrobatice și de mini-jocuri distractive. Acestea din urmă amintesc, din punctul de vedere al jucabilității, de ciudatele meciuri de Quidditch. Cele mai multe dintre aceste mini-jocuri pot fi reluate și ulterior. Grafica a devenit și mai drăgălașă, grija pentru detalii a producătorilor observându-se cel mai bine la școala de magie și la locuitorii săi minunați.

**Harry Potter and The Chambers of Secrets** introduce în acest univers fantastic și mai multe personaje minunate cum sunt păianjenul Aragog, Myrte sau Lockhart. De asemenea, producătorii vor să-l mulțumească pe fanii seriei introducând scene renumite precum Clubul duelurilor, Iedera biciuitoare și, desigur, partida de vrăji. În planul de călătorie al lui Harry se află, de această dată, locații precum străduța pietruită, unde micul vrăjitor își face cumpărăturile, pădurea interzisă și coliba amicului său Weasley.

Desigur, nu va lipsi din joc nici arta lui Merlin. Azubi fiind deja în anul doi, îți va putea arăta mult mai multe formule magice decât până acum. Vrajile le vei desena în continuare, la fel ca și în **Black & White**, folosind cursorul pe ecran. De exemplu, poți să desenezi câteva simboluri în formă „S”, unul după celălalt, pentru a transforma covoarele în trambuline. Cu ajutorul vrăjilor, vei reuși să treci de obstacolele care ți se vor ivi în cale. Una dintre cele mai interesante misiuni de pe parcursul jocului o reprezintă scena în care te cațeri pe iedera biciuitoare pentru a-l salva pe amicul Weasley, în vreme ce arborele magic își întinde crengile să te apuce. Altă dată, vei primi sarcina de a curăța un cuib de păianjeni. Dacă se întâmplă cumva

să te împotmolești în asemenea locuri, o miste-rioasă voce îți va da indicațiile necesare. La fel ca și predecesorul său, **The Chamber of Secrets** e un fel de versiune light a celebrei serii **Tomb Raider**.



## PRIMA IMPRESIE

Un lucru este cert: **Harry Potter 2** nu va fi un joc pentru gamerii obișnuiți cu seria **Tomb Raider**. Fanii cărților se vor simți însă minunați, datorită scenelor originale și totodată a caracterelor foarte bine transpuse.

JACINT ERDEI

Producător ..... Know Wonder  
Distribuitor ..... Electronic Arts  
Termen ..... noiembrie 2002



CREATORII JOCULUI BALDUR'S GATE PREZINTĂ

FORGOTTEN REALMS

# NEVERWINTER NIGHTS



"JOCUL CARE VA SCHIMBA  
DEFINITIV CONCEPTUL DE  
ROLEPLAYING"



DĂ FRĂU LIBER IMAGINAȚIEI

## CREAZĂ-ȚI LUMEA TA

**N**everwinter Nights™ este cel mai așteptat RPG 3D creat vreodată. Realizat pe parcursul a patru ani, Neverwinter Nights are peisaje minunate, randate precum și un editor de nivele revoluționar. Creează-ți propria lume și condu până la 64 de jucători online!

Aflat în universul Forgotten Realms (sub incidenta regulilor de joc Dungeons & Dragons® editia a 3-a), orașul Neverwinter cade victimă unei molime mortale: Wailing Death, care nu iartă nimic. Vitejii orașului au nevoie de ajutorul creaturilor magice din Waterdeep pentru un leac, dar conspirațiile și trădările le sunt potrivnice...

Joc distribuit în România de



Tel/fax: 021 345 55 05/06/07  
e-mail: info@bestcomputers.ro  
www.gameshop.ro

Merită să joci **ORIGINALE** !



[www.neverwinternights.com](http://www.neverwinternights.com)



# ADVENTURE

RPG | Adventure

Alte știri

## Morrowind Tribunal

Astfel se va numi add-on-ul pentru partea a treia a seriei *Elder Scrolls*. Acesta va apărea, probabil, în luna noiembrie. În Tribunal vei intra din nou în rolul salvatorului lumii, doar contextul va fi altul. Locațiile cele mai importante vor fi capitala Mournhold și orașul Sotha Sil.

## Ring II

La ECTS-ul de anul acesta a fost prezentată continuarea unui adventure de mare succes *Ring II: Twilight of Gods*. În noua epopee, intrăm din nou în pielea lui Siegfried. Prima parte, *The Legend of the Nibelungen*, s-a bazat pe fantastica poveste a fraților Grimm. Coloana sonoră a reprezentat-o opera cu același nume a lui Richard Wagner. Jocul născut din colaborarea lui Arxel Tribe și graficianul Philippe Druillet promite un gameplay activ și variat, care va cuprinde, pe lângă numeroasele puzzle-uri, și bătălii incitante.

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 **Icwind Dale 2**  
RPG | septembrie 2002  
Black Isle
- 2 **Gothic 2**  
RPG | octombrie 2002  
Jowood
- 3 **Broken Sword 3**  
Adventure | august 2003  
Revolution
- 4 **World of Warcraft**  
Online-RPG | noiembrie 2003  
Vivendi-Universal
- 5 **Star Wars: Galaxies**  
Online-RPG | decembrie 2002  
Lucas Arts
- 6 **SW: Knights of the Old Republic**  
RPG | februarie 2003  
Lucas Arts
- 7 **Shadowbane**  
MMORPG | octombrie 2002  
Swing
- 8 **Fahrenheit**  
Adventure | decembrie 2002  
Quantic Dream
- 9 **Lionheart**  
RPG | decembrie 2002  
Reflexive
- 10 **Realms of Torment**  
MMORPG | primăvara 2003  
Quad Software

**V**oi începe acest interviu cu scuzele de rigoare datorate echipei de la Computer Games România. Acestea sunt necesare din cauza avanpremierii *Realms of Torment*, publicată în numărul trecut al revistei. Întregul material folosit în articol le aparține lor și se găsește la adresa [www.computergames.ro](http://www.computergames.ro). Eu am cules textul dintr-o sursă intermediară, fără să știu că e o traducere a articolului publicat pe site-ul lor. Băieți, îmi torn cenușă în cap și mă căiesc în fața voastră și a cititorilor: de acum încolo îmi voi verifica serios sursele!

**PC Games:** Din cine este compusă echipa de programatori? Cine, ce funcție are, cu se ocupă?

**Dan Ionescu:** În momentul de față, la RoT lucrează o echipă formată din 9 oameni printre care: Adrian Licușceanu (lead programmer), Dan Antonescu (lead game-designer) și Gireada Andrei (program manager). La departamentul de programare lucrează 2 persoane, iar la cel de grafică, 5. În viitor vom angaja oameni atât pentru departamentul de grafică, cât și pentru cel de programare.

**PC Games:** De ce v-ați hotărât să faceți chiar un MMORPG? V-a influențat succesul obținut de titluri precum *Dark Age of Camelot* sau *Everquest*?

**Dan Ionescu:** Alegerea tipului de joc realizat a depins, în primul rând, de publisher (Limitless Horizons Entertainment) și, în al doilea rând, de echipă. La un

moment dat, am avut posibilitatea alegerii între un joc RTS 3D similar cu *Warcraft 3* și un MMORPG. După lungi dezbateri, am concluzionat că acest tip de joc (MMORPG) se potrivește mai bine cu stilul echipei și cu posibilitățile de dezvoltare.

**PC Games:** Prin ce se deosebește *Realms of Torment* de concurenții săi?

**Dan Ionescu:** Prin RoT încercăm să facem un joc care să facă parte din a doua generație de MMORPG-uri, un joc care să ne facă și nouă plăcere când îl jucăm. În momentul de față, nu există pe piață un alt joc ce permite construirea și distrugerea de cetăți sau orașe. De asemenea, elementul tactic are o importanță deosebită în bătăliile pe scară largă care vor avea loc pe tărâmul planetei Krell. Din punctul de vedere al gameplay-ului, trei elemente vor scoate în evidență jocul nostru: *bloodline*, sistemul de vrăji configurabil și modul de antrenare al skill-urilor la nivel înalt. În cele ce urmează voi dezvolta mai pe larg cele trei concepte:

*Bloodline* sau linia de sânge reprezintă un lucru cu adevărat inovator. După un anumit număr de ore petrecute cu un caracter, acesta îmbătrânește și moare. Durata de viață medie va fi de cca 500 de ore. Jucătorul poate să-și aleagă unul dintre copiii caracterului original și să continue jocul cu acesta. Copilul nu va moșteni skill-urile părintelui, dar va moșteni de la acesta o viteză de evoluție sporită a acestor abilități. Există și posibilitatea ca unele

caractere să devină eroi legendari și chiar să devină nemuritori.

Sistemul de vrăji configurabil va permite jucătorilor să-și genereze un număr nelimitat de spelluri pe baza unor esențe magice. Practic, cu ajutorul acestui sistem fiecare player va avea un set de vrăji complet diferit față de ceilalți jucători care fac parte din aceeași școală de magie.

**PC Games:** Cât de mare este spațiul de joc? Vor exista locații bine definite sau toate evenimentele vor decurge pe o singură hartă?

**Dan Ionescu:** Harta inițială va fi de 40x40km. Nu vor exista zone pe hartă, o mică întrerupere producându-se doar la intrarea în dungeon-uri, fiind nevoie de o scurtă perioadă de încărcare.

**PC Games:** Spuneți-ne câteva despre clasele de personaje și rasele care apar în joc.

**Dan Ionescu:**

Nu vor exista clase, doar rase. În momentul de față avem 6 rase, dintre care se va putea alege: human, elf, dwarf, orc, avian, troll. Dintre acestea, ultimele două nu sunt încă definitive.

**PC Games:** Care sunt cerințele minime pentru a putea rula cursiv jocul?

**Dan Ionescu:** Ținând cont de data de apariție, am ales ca sistem mediu (i.e. sistem care va permite rularea la un FPS mediu de 30) o configurație conținând GeForce 3 sau Radeon 9700 cu 64 MB RAM, un procesor de 1500MHz și 512 MB RAM memorie.



**BUNĂTĂȚI** Lupii, îi cunoaștem cu toții din versiunea precedentă. Ei reprezintă din nou un pericol pentru Wolf, figura principală.

# Gothic 2

Dacă Gothic 2 aduce ceea ce promitea versiunea precedentă, **îl vom clasa imediat pe undeva între Morrowind și Neverwinter Nights.**

**HOCUS POCUS** Vrajile (aici vindecarea) sunt pictate cu efecte impozante. Atunci când aleargă, figura lasă în urmă o dăra colorată.

**G**othic 2 începe exact din punctul în care s-a terminat prima parte: omul care doarme e mort, tu rămâi uimit în peștera sa, iar magicianul Xardas te eliberează. Acesta e punctul în care preiei controlul personajului. „Mă simt de parcă aș fi stat șapte zile pe sub pietre”, spune acesta într-un târziu. Și nici nu greșeste prea mult! Producătorii explică prin acest lucru involuția eroului. Indiferent cât de elegant te-ai descurcat în Gothic și indiferent cât de fierbinți au fost mingile tale de foc, în noul episod o iei de la zero. Și parcă așa e mai bine. Dezvoltarea caracterului a fost prelucrată de la baze. În versiunea precedentă, magicianul nu prea se deosebea de luptător. Crearea unui vrăjitor iscusit în folosirea săbiilor e posibil și în continuare, însă nu mai merge așa, cu una, cu două: dacă ești adeptul artei lui Merlin, va trebui să obții mai multe puncte de experiență pentru a putea manipula sabia sau arcul ca un paladin. Lucrurile sunt valabile și invers. Și nu uita: cu magicienii nu-i de glumă! Aceștia

nu iubesc deloc săbiile, iar dacă e să le folosească, acest lucru îi costă, scăzându-le imaginea. Imaginea e importantă pentru a urca în ierarhie. Prin rezolvarea questurilor, promovezi de la soldat la vânător de dragoni, de la milițian la paladin și de la magician la master magician. Fiecare clasă are trăsăturile sale speciale: vânătorul de dragoni își produce singur armele, paladinul primește de la profesorii săi rune ale magiei, iar când devii magician maestru, ești în stare să produci singur licorile magice.

Și de ce trebuie să faci toate aceste lucruri? E foarte simplu: o lume fantasy, vrei, nu vrei, e plină de pericole. Întâmplările din Gothic 2 se petrec în afara închisorii în care s-a derulat prima parte. Din această cauză, lumea în care te poți aventura este cam de trei ori mai mare. Afară, lumea e stăpânită de forțe întunecate, a căror origine, Xardas ți-o explică de la bun început: adormitul a invocat, în timpul luptei în care a fost ucis, forțele întunericului. Doar o piatră



**ÎN FUNCȚIE DE DOTARE**

Echipat astfel, bandiții nu au nici o șansă împotriva paladinului.

**URMĂRI GRAVE** Nici un fel de umbrelă nu mai ajută: ceea ce cade din cer este doar foc, provocat de magicianul nostru.

**DEPINDE DE LOCUL ÎN**

**CARE AJUNGI** În baruri porți un soi de smalltalk. Ei bine, să recunosc: e un bordel și fiecare se leagă de tine.

**STRĂDUȚE ÎNTUNEcate**

Zona portuară a orașului e un loc unde nu vrei să te afli noaptea. Însă este de-a dreptul drăguț.

magică se poate opune acestor forțe malefice. Astfel, misiunea principală va fi de a recupera acest artefact misterios, lucru care nu e deloc simplu. Problema numărul 1: ești un amărât de evadat și, de aceea, lumea cu care încerci să intri în discuție te privește cu neîncredere. Problema numărul 2: cineva a împărțit fluturași prin care ești declarat proscris. Noroc că există ustensile magice care-ți mai ușurează supraviețuirea. Cel ce vrea să ajungă încă de la începutul jocului în oraș se trezește cu un paznic care-l oprește: fără autorizație de trecere, accesul e interzis. Poți să faci rost de autorizație doar dacă îndeplinești o misiune paralelă. În mod alternativ însă, cu ajutorul unei role magice, poți să te transformi în oaie și, astfel, în liniște și pace, să treci pe lângă paznicul căpos. Transformarea e un lucru deosebit de important în **Gothic 2**: pe parcursul jocului vei bea licori care te vor ajuta să te transformi în cel mai mic gândac sau în cea mai mare bestie. Adoptând diferite înfățișări, te vei putea strecura și prin cele mai înguste nișe ale pereților. O altă licoare dă picioarelor tale forța unuia precum Erik Zabel: în câteva secunde, vei parcurge distanțe enorm de mari. Și să știi că așa-zisele picioare de uriaș sunt foarte utile în imensa lume care te așteaptă. Această lume a devenit și mai frumoasă. Cu toate că îmbunătățirile grafice aduse nu-ți vor sări în ochi imediat, acestea există: iarba se leagănă ușor în bătaia vântului, iar apele cascadelor se varsă în lacurile minunate animate. Pădurea a fost atât de realist realizată, încât seamănă cu o fotografie. În oraș, vei găsi clădiri foarte detaliate care, privite de sus, creează o imagine credibilă: vei spune, da, într-adevăr, chiar așa ar trebui să arate. Impresia de viață va fi întărită de alternanța zi-noapte, fenomen care se derulează fără pierderea culorilor vii din imagine. Datorită rezoluției mari a texturilor, și dotările par mai realiste. În cazul imaginilor statice, **Gothic 2** nu e atât de izbutit ca și **Morrowind**, însă, atunci când este în mișcare, parcă are mai mult șarm.

**PRIMA IMPRESIE**

Deja prima versiune a fost minunată, exceptând numeroasele bug-uri. Urmașul curajos ne uimește: e mai mare, mai detaliat și parcă e și mai încheșat. Deosebirea mai accentuată a caracterelor și posibilitatea schimbării înfățișărilor sunt cele mai incitante inovații.

JĂCINT ERDEI

Producător ..... Piranha Bytes  
Distribuitor ..... Jowood  
Termen ..... octombrie 2002



# Largo Winch

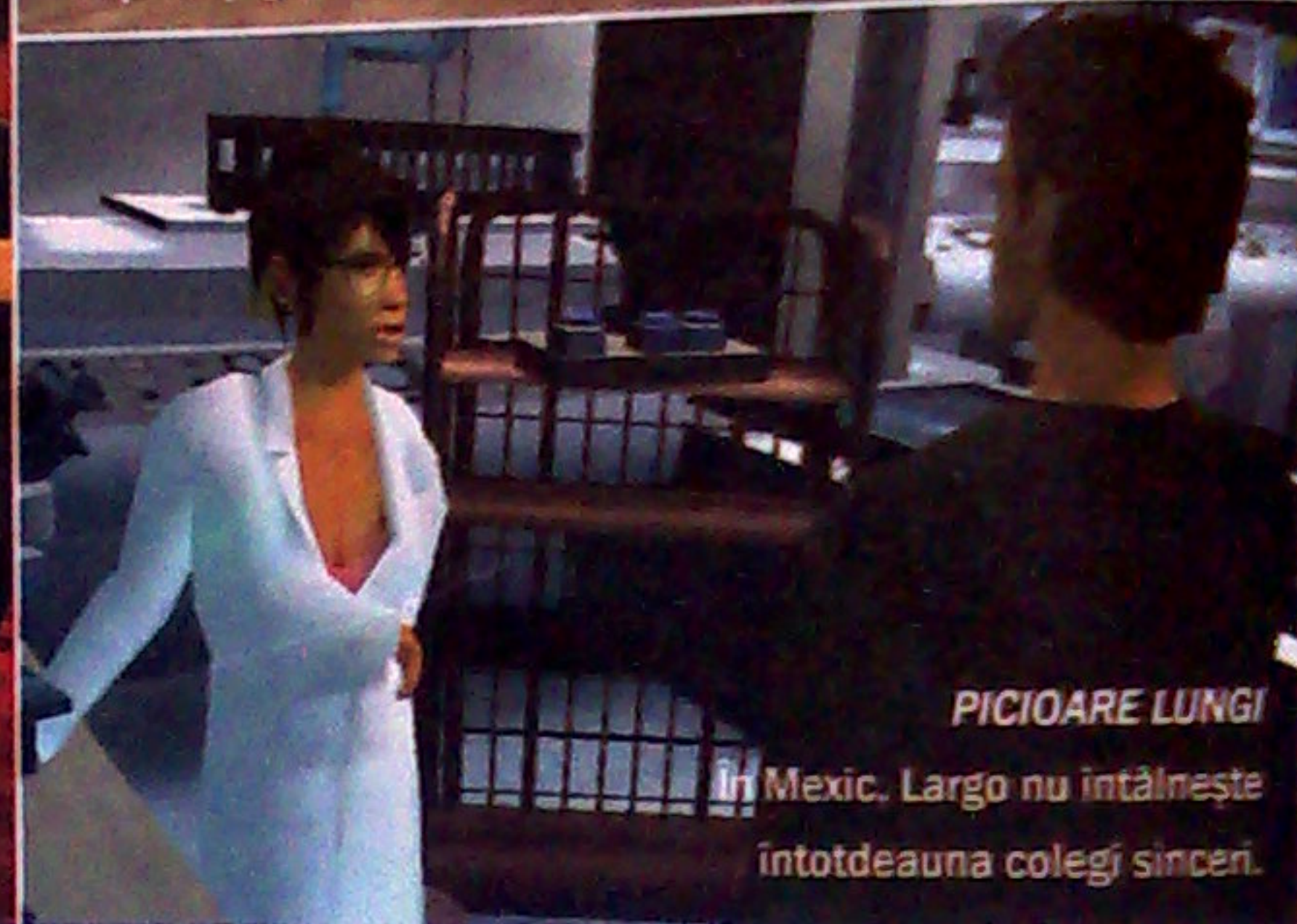


NUMĂR COPLEȘITOR DE FEMEI

Acolo unde se află Largo și prietenii săi, apar în curând femeile frumoase.



PREGĂTIT PENTRU DURITĂȚI  
Banii și femeile aduc cu sine  
împlicit și gelozia.



PICIOARE LUNGI

În Mexic, Largo nu întâlnește  
întotdeauna colegi sinceri.

## Un story de succes autentic:

Întâi din benzile  
desenate pe micul  
ecran. Acum,  
Largo Winch se  
simte ca acasă  
și pe diferitele  
platforme  
de jocuri.

**L**argo Winch este prototipul unui om de succes. Creația producătorului de benzi desenate Philippe Francq a devenit moștenitorul unui concern și a dovedit în acest rol atât calități de conducere profesionale, cât și calități umane. În plus, miliardarul mai are timp să iasă și cu prietenii. De cei din urmă are mare nevoie fiindcă în concernul său se confruntă permanent cu criminalitatea economică, mobbingul și chiar cu crima. În prima sa apariție pe PC, Largo organizează o petrecere în cinstea doamnei Jenny Lucas, cu ocazia donației de alimente oferite de șefa domeniului agrar, pentru populația înfometată. La această petrecere, Largo descoperă că, într-unul dintre laboratoarele agrare din Mexic, au fost uciși doi paznici, că, împotriva oricărei moralități și oricărei indicații, mijloacele financiare ale societății au fost manipulate și, în fine, că șeful secției de cercetare a dispărut în condiții misterioase.

Din septembrie, vei putea pătrunde în rolul lui Largo Winch, pe care-l vei controla prin acest adventure de calitate. Noul highlight al genului action-adventure te incită cu elemente precum puzzle-urile de toate gradele de dificultate, scenele de luptă și firul epic complex. Cu toate că jocul îți pune la încercare răbdarea cu tot felul de întrerupătoare și cuvinte încrucișate, Largo Winch se adresează, în

mare măsură, publicului adult, datorită poveștii în stil de film și a unei porții însemnate de erotică.

La fel ca în *Alone in the Dark*, jocul prezintă o încăpere dintr-un unghi fix. Din această cauză, controlul figurii principale cere puțină obișnuință. Gameplay-ul nu prezintă nici un fel de dificultate, deoarece nenumăratele acțiuni se declanșează cu ajutorul a doar trei taste, iar carnetelul automat poate consemna întâmplările desfășurate în prealabil.



## PRIMA IMPRESIE

Largo Winch are tot ceea ce necesită un adventure bun — după părerea unora poate chiar prea mult deoarece secvențele video (extrem de frumoase) ocupă cam 60 % din joc.

JACINT ERDEL

Producător ..... Ubi Soft  
Distribuitor ..... Ubi Soft  
Termen ..... octombrie 2002



# SPORT

Sport | Curse | Simulatoare

## NASCAR Racing 2003 Season

Sierra a anunțat că are în pregătire un nou NASCAR Racing. Acesta va fi botezat, fără prea multă imaginație, NASCAR Racing 2003 Season. Va fi produs de Papyrus, echipa responsabilă de NASCAR Racing-ul precedent. Această nouă ediție

vă avea o grafică îmbunătățită, cu fum ieșind din țevile de eșapament și pete de ulei pe asfalt. Jocul va include și piloții următorului sezon NASCAR, care va începe anul viitor în februarie în Statele Unite.

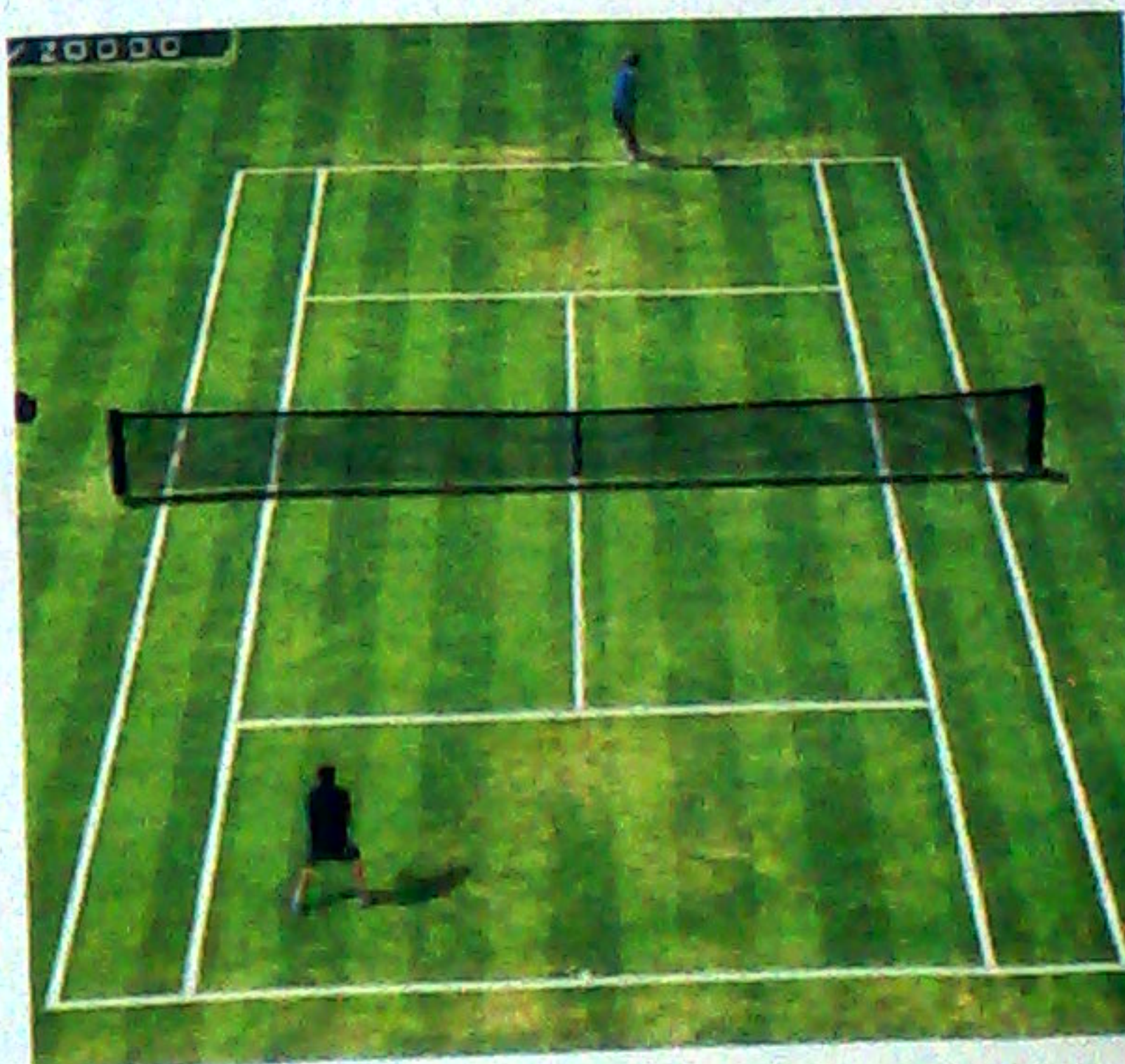


FIFA 2003

Au început să apară primele screenshot-uri din celebrul simulator de fotbal FIFA 2003. Nu se știe încă exact dacă imaginile publicate provin din versiunea destinată pentru PC sau din cea pentru Xbox. Producătorii au schimbat radical AI-ul jucătorilor controlați de calculator având în vedere trei elemente: jocul de echipă, tactica adoptată și trăsăturile personale. Datorită acestei inovații, pe parcursul partidelor virtuale, vei putea să te bazezi mai mult pe coechipierii tăi. O nouă provocare o reprezintă găsirea celui mai potrivit stilul de joc, cu trăsăturile care definesc fiecare jucător al echipei.

## US Open 2002

US Open 2002 s-a desfășurat recent la New York. Profitând de ocazie, cei de la Strategy First au ales această perioadă pentru a-și publica simulatorul de tenis, care poartă numele faimoasei competiții. Jocul nu se rezumă doar la acest eveniment, jucătorul putând să-și configureze liber propriul campionat. Producătorii au inclus 10 mod-uri de joc pentru ca fiecare să găsească ceva pe gustul lui. Printre acestea se enumără modul de antrenament, modul Race și modul on-line. Grafica, sunetele și gameplay-ul veridic sunt o carte de vizită de invidiat pentru acest simulator de tenis.



### Alte știri

#### NASCAR Thunder 2003

La realizarea următorului joc din seria dedicată campionatului NASCAR, EA Sports va beneficia de serviciile faimosului pilot Dale Earnhardt Jr., fiul legendarului Dale Earnhardt, supranumit "The Intimidator", mort anul trecut într-un accident. Junior, care a obținut numeroase victorii în Winston Cup, își va pune la bătaie imaginea pe coperta lui NASCAR Racing 2003.

#### Collin McRae Rally 3

Printre cele mai așteptate jocuri de sport se enumără și partea a treia a seriei Collin McRae Rally. Pentru a ușura așteptarea fanilor, cei de la Codemasters au pus pe site-ul oficial al jocului imaginile 3D ale celor mai populare mașini, printre care: Ford Puma Rally Car, MG Zr Rally Car și Mitsubishi Lancer Evo VII. Celor curioși le recomandăm să viziteze site-ul: [www.codemasters.com/collinmcr3](http://www.codemasters.com/collinmcr3).

### BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **NFS: Hot Pursuit 2**  
Curse | octombrie 2002  
Electronic Arts
- 2 **FIFA 2003**  
Simulator de fotbal | nov. 2002  
EA Sports
- 3 **Collin McRae Rally 3**  
Simulator de rally | febr. 2003  
Codemasters
- 4 **DTM Race Driver**  
Curse | iulie 2002  
Codemasters
- 5 **NHL 2003**  
Simulator de hochei | oct. 2002  
Electronic Arts
- 6 **Crazy Taxi**  
Curse | a apărut  
Empire Interactive
- 7 **NBA Live 2003**  
Sim. de baschet | dec. 2002  
Electronic Arts
- 8 **F1 Racing Championship 2**  
Simulator de F1 | oct. 2002  
Ubi Soft
- 9 **Mercedes-Benz World Racing**  
Curse | octombrie 2002  
Synetic
- 10 **Madden NFL 2003**  
Sim. de fotbal | oct. 2002  
Electronic Arts

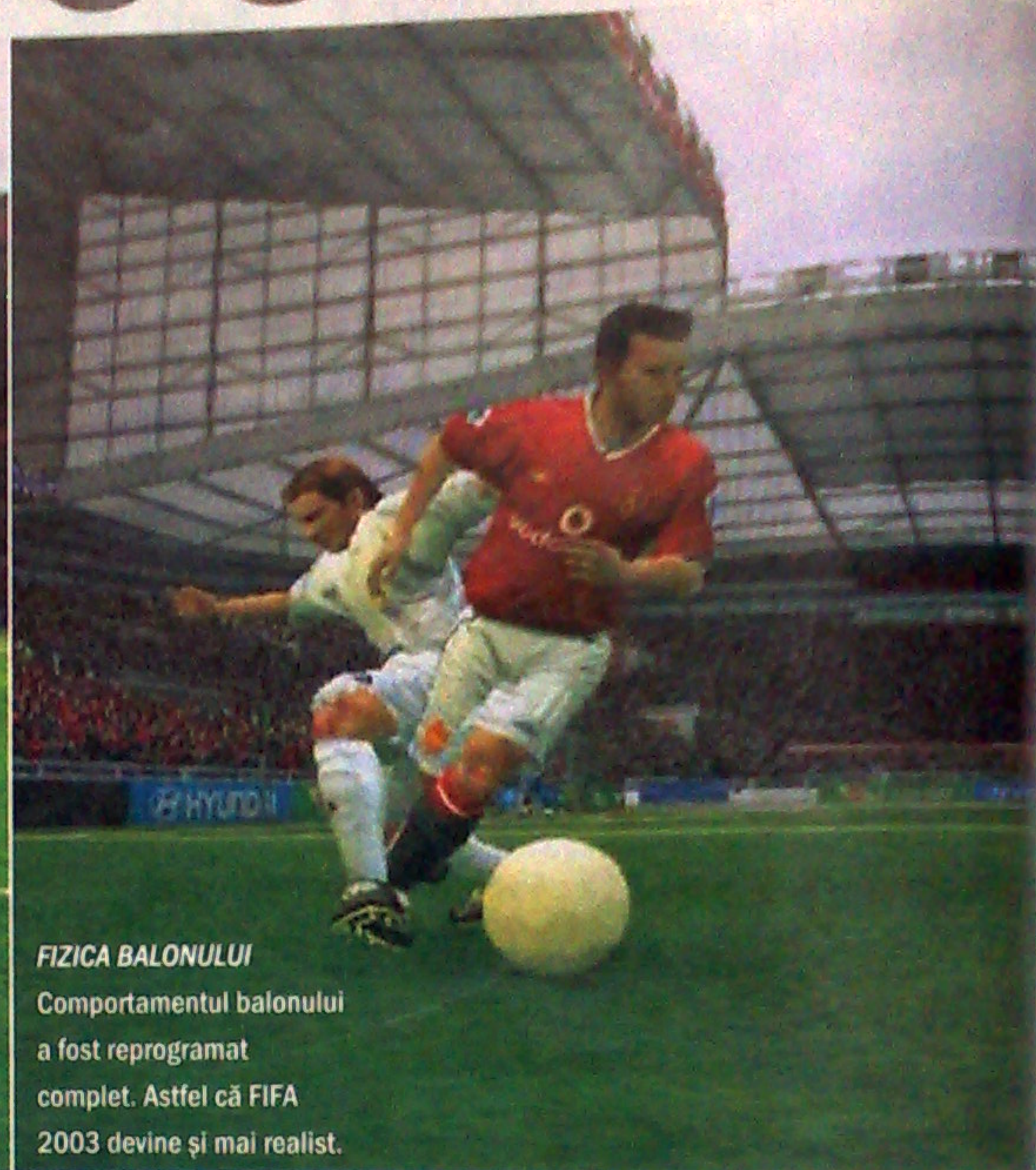




# FIFA 2003



**BALET FOTBALISTIC** Cei de la EA Sports au redesenat pentru FIFA 2003 toate animațiile și desfășurările active ale mișcărilor.



**FIZICA BALONULUI** Comportamentul balonului a fost reprogramat complet. Astfel că FIFA 2003 devine și mai realist.

## FIFA 2003 nu aduce doar modificări cosmetice: **EA Sports dezvoltă un simulator de fotbal complet nou.**

**S**eria FIFA și-a întrerupt cu versiunea precedentă 2002 cursul de stagnare prin introducerea noului sistem de pase. Acest lucru nu pare să-i fi mulțumit prea tare pe acești producători minunați. De aceea, în urmă cu o lună, Electronic Arts a invitat câțiva redactori aleși, pentru a dezbată viitorul simuloarelor de fotbal, punctele slabe, dorințele și așteptările presei de specialitate, cât și ale cumpărătorilor. Din ceea ce am văzut în prima versiune jucabilă, am avut ocazia să ne convingem că cei peste 100 de programatori ai lui FIFA 2003 au luat în considerare punctele criticate în versiunile precedente. În loc să se apuce de corecturi și modificări cosmetice, aceștia vor modifica complet părțile de bază ale programului.

Fizica balonului este cu totul alta

decât cea cunoscută nouă din versiunile precedente și mult mai realistă – și asta în momentul în care este terminată doar pe jumătate. Pe vremuri, bășica de piele rămânea lipită de picioarele actorilor. Acest lucru ne dădea posibilitatea de a efectua manevre spectaculoase și unele driblinguri, însă, de fapt, nu avea nimic de-a face cu realitatea. De această dată, mașinăria e mai liberă. Tocmai atunci când un actor sprintează și își prelungește prea mult balonul, adversarul va avea o sarcină mai ușoară. Din fugă, nu mai sunt posibile schimbările spontane de direcție – acest lucru e posibil doar dacă jucătorul are într-adevăr mingea la picior. De asemenea, mult mai realiste sunt șuturile și pasele care din alergare devin mai imprecise, însă au o forță mai mare. În continuare, au fost eliminate curbele luate de minge în aer, astfel încât urcarea și căderea extremă a balonului reprezintă o chestiune care ține de trecut. Referitor la ceea ce a fost introdus nou în control, interesante sunt șuturile directe pe poartă din loviturile libere: vom trasa cu exactitate locul în care dorim să șutăm mingea. În plus, indicăm locul în care o lovim, înainte de a șuta. Parametrii de forță și exactitate ai șutului vor fi controlați prin sistemul trei-clic, cunoscut din simuloarele de golf. Pe lista producătorilor,

se află, în continuare, finalizarea fizicii balonului, apoi integrarea noului model de coliziuni și, nu în cele din urmă, coeficientul de inteligență al portarului.

Stați pe aproape, urmăriți campionatul care a început, iar eu vă țin la curent cu ceea ce se mai întâmplă.



### PRIMA IMPRESIE

EA Sports se află fără îndoială pe calea cea bună: FIFA 2003 nu e un update, ci un joc complet nou. Fizica balonului, complet prelucrată, este deja în versiunea Pre-Alpha mai realistă decât în oricare dintre predecesori.

BOGDAN GAVREA

Producător ..... EA Sports  
Distribuitor ..... Electronic Arts  
Termen ..... noiembrie 2002



## ICON-urile

RECOMANDAT

18+

Peste 18 ani

Joc nerecomandat  
sub 18 ani

TIPS &amp; TRICKS

Tips &amp; Tricks

Soluție completă,  
cheat-uri sau indicații  
în această ediție

VIDEO

Video

Videoreportaj  
pe CD-ROM-ul revistei

DEMO

Demo

Versiune demo  
pe CD-ROM-ul revistei

PATCH

Patch

Bugfix/Update  
pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER

Multiplayer

Acest joc e deosebit  
de distractiv jucat  
în companie, la același PC,  
în rețea sau prin Internet.

ONLINE GAME

Online

Joc online pur - accesul  
la Internet este absolut  
necesar.

ADD-ON

Add-on

CD suplimentar -  
programul de bază  
este necesar.

BUGS

Attention: Bugs

Versiunea de vânzare  
conține erori care influen-  
țează gameplay-ul.

TOOLS

Tools

Pe CD-ROM  
se găsesc soft-uri utile,  
hărți sau editoare.

EXCLUSIV

Exclusiv

Numai în PC Games  
găsiți astfel de informații  
și imagini exclusive.

PC Games Award

Jocurile de strategie, sport,  
acțiune sau aventură  
deosebit de bune sunt  
gratificate cu un premiu  
deosebit: PC Games Award,  
cel mai important. Astfel,  
veți recunoaște jocurile  
bune dintr-o singură privire:  
peste tot unde vedeți  
această decorație, puteți  
cumpăra fără griji produsul  
respectiv, dacă sunteți fan  
al genului. Cel mai bun joc  
testat din ediția respectivă  
primește și distincția de  
Jocul lunii.

## Cum testăm

SISTEM:

TEST  
CENTER

BENCHMARK:

640x480 min.  
640x480 max.  
800x600 min.  
800x600 max.  
1.024x768 min.  
1.024x768 max.

| LOW END           |                      |                           | STANDARD          |                   |                    | HIGH END               |                    |                   |
|-------------------|----------------------|---------------------------|-------------------|-------------------|--------------------|------------------------|--------------------|-------------------|
| Pentium II<br>300 | Pentium II<br>300    | Duron<br>600              | Pentium II<br>400 | Celeron<br>450    | Pentium III<br>500 | Pentium III<br>700     | Pentium III<br>933 | T-Bird<br>900     |
| 64 MB<br>Software | 64 MB<br>Riva<br>TNT | 128 MB<br>Matrox<br>G 400 | 128 MB<br>Voodoo2 | 128 MB<br>Voodoo3 | 128 MB<br>Voodoo3  | 128 MB<br>Riva<br>TNT2 | 256 MB<br>Voodoo5  | 128 MB<br>Voodoo5 |
| 809               | 1.649                | 2.309                     | 2.349             | 2.482             | 2.509              | 3.239                  | 4.089              | 4.159             |
| 4.809             | 6.202                |                           |                   |                   |                    |                        |                    |                   |



LEGENDA: Tehnic imposibil, Inacceptabil, Acceptabil, Optim

Testăm toate jocurile pe cele  
zece configurații diferite.  
Acestea vor fi ocazional  
completate prin hardware-urile  
noi care apar în comerț.Pentru o orientare mai bună, aici  
vedeți rezultatele 3Dmark 2000,  
cu care sistemele noastre au fost  
certificate. Aceasta vă ușurează  
mai mult detectarea sistemului  
vostriu corespunzător.Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să  
dezactivați detalii, aici veți  
vedea consecințele. Pe lângă  
aceasta, testerul nostru vă dă și  
puncturi importante de tuning.Culorile arată cât de bine  
rulează jocul: roșu semnifică  
sacadat, verde, fluid. Galben  
înseamnă că puteți juca în  
condiții medii.

## Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel, puteți compara, în același  
timp, două jocuri (de exemplu, două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

> 90% Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.

> 80% Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretențioase, pachetul întreg creează dependență.

> 70% Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multe mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.

> 60% Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.

> 50% Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.

< 50% Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe fereastră.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în  
funcție de regiune. Distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau  
monitoare nu se cumpără în fiecare zi.  
Din acest motiv, vă prezentăm studii ale  
pieței, în care veți putea vedea care sunt  
componentele care-și merită într-adevăr  
banii. Cea mai bună ofertă din punct de  
vedere tehnic primește Award-ul Testului;  
pe lângă acesta, va fi desemnat și un  
câștigător la raportul preț-performanță.

Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni  
după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR.  
Ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le  
prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate)  
sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt  
marcate cu simbolul Classics.



Anii '30, Al Capone, whiskey și prohibiție. Acesta este ambientul în care Illusion Softworks s-a gândit să-și plaseze noul titlu în care crima principală este la ordinea zilei.

# Mafia: City of Lost Heaven



**S**tiu foarte bine în ce an sunt. Brusc însă, după ce am pornit jocul, mă aflu în anul 1930. Thomas Angelo, zis Tommy, își inspectează taxiul și curăță rămășițele de mizerie rămase pe caroserie. Câștigă destul de prost, dar se descurcă. Cel puțin, are o slujbă. Opt ani mai târziu - 1938 - devine mafiot. Umblă numai la costum și are buzunarele ticsite de bani, iar mâinile, pătate cu sânge. Reședința sa e în marele oraș Lost Heaven. O secvență introductivă îți povestește cum a început totul: Tommy, proptit de taxiul său, e trezit din gânduri de câteva focuri de armă. Apar doi bărbați de după colț, unul cu un pistol în mână. Pistolul e îndreptat spre Tommy, iar acesta, cuprins de panică, scapă țigara, cade maestuos, scena fiind redată cu încetinitorul. Din toate părțile auzi zgomote confuze. Gangsterul îl imbrâncește pe Tommy, mișcarea bruscă întrerupând imaginea rulată cu încetinitorul și, brusc, totul începe să se desfășoare cu repeziciune.

„Mișcă-te!”, urlă acesta. Câteva secunde mai târziu, jocul trece în perspectivă 3<sup>o</sup> person: în fața ta stă taxiul cu motorul pornit, iar din spate, se aud motoare turate cu sălbăcie. „Scapă de el”, îți poruncesc „clienții”. Așa începe totul. Cu ajutorul tastelor conduci mașina pe străzile orașului Lost Heaven, pentru a scăpa de urmăritori, într-un tempo susținut. Cu o viteză senzațională la acea vreme - 100 km/h, străbați străzile aglomerate și încerci să fii atent, pentru a evita coliziunile. În curbe pătrunzi cu scârțâit de cauciucuri, iar în urmă lași o dâră groasă de fum. Pietonii care îți stau în cale te evită acrobatic și te răsplătesc în mod politicos, cu înjurături și huiduile. Dacă urmăritorii se apropie prea mult, „clienții” tăi scot puștile pe geam și încep să tragă. Cauciucurile nimerite explodează, parbrizele se deghizează urgent în cloburi, iar spoilerile se îndoaie. Te simți de parcă ai fi personajul central dintr-o peliculă hollywoodiană.

În continuare, urmează alte câteva secvențe intermediare. E vorba de un joc incitant, cu o variație linară care nu-ți oferă

prea multă libertate: ai în total 20 de misiuni, ele necesitând a fi îndeplinite în ordinea prescrisă. Fiecare misiune e împărțită în mai multe capitole, foarte diversificate. Un jucător de nivel mediu are nevoie de aproximativ 25 de ore pentru a străbate calea până la showdown. Ce bine că jocul salvează în mod automat, pentru că poți să te concentrezi la joc. Pe de altă parte însă, nu e chiar atât de bine, mai ales atunci când jocului îi la prea mult pentru a face salvarea.

După ce ai scăpat de urmăritorii din prima misiune și i-ai lăsat pe cei doi mafioți să coboare la bar, o nouă scenă video relatează story-ul. „Salieri va fi mărinos”, i se spune. Tommy așteaptă afară, până când un gangster iese pe ușă și se apropie cu pași uriași de Tommy, vărându-și mâna în buzunarul jachetei. Vrea el oare să scoată un pistol, pentru a elimina un martor? Suspans... Muzica duduie amenințătoare. Lui Tommy încep să i se accelereze bătăile inimii. Nervos, pune mâna pe chei și vrea să pornească taxiul, în vreme ce adversarul său îi tale

calea, fluturând în mână un plic: „Asta ar trebui să acopere costurile. Dacă aveți nevoie de un job, știți dumneavoastră unde ne găsiți.” Ptiu! Secvențele de acest gen conțin o doză ridicată de suspans, fiind realizate atât de cool și derulate, atât de elegant, încât, atunci când privești, ți se taie adesea respirația.

Schimbare de scenă. Tommy șade în locuința sa cu privirea atinsă asupra teancului de bancnote. Undeva, un ceas ticăie monoton. Tommy este într-o mare dilemă: să dea cu piciorul statutului său de cetățean care-și câștigă leafa în mod cinstit și să bată la ușa lui Salieri? Jocul tratează această temă la modul dur, cu seriozitate și cu inspirație. Mafia ne arată cum își pierde scrupulele un șofer de taxi, pentru a pătrunde în afacerea familiei, ca mai pe urmă să pătrundă adânc în filiera crimei organizate. Tommy, care la început își mai făcea unele mustrări de conștiință, ajunge ca mai târziu să arunce nonșalant, atunci când traversa strada împreună cu Sam: „Știi că de fapt, astăzi, am împușcat

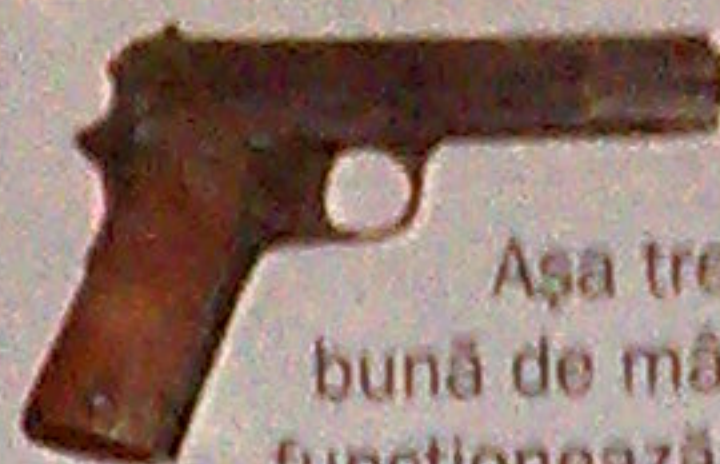




## Ce armă să fie, domnilor?

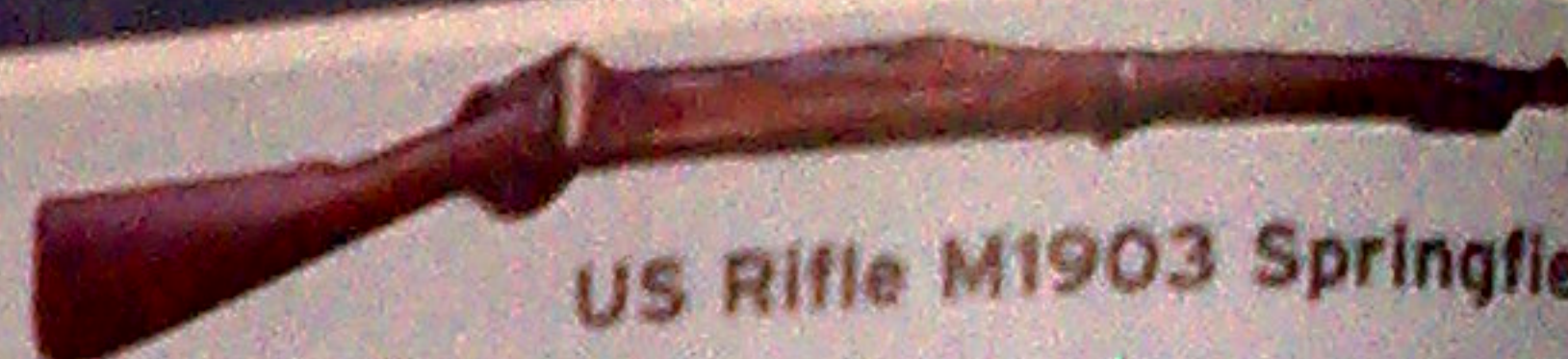
### Băta de baseball

Alternativa fără zgomot – nu face tămbălău acustic și elimină adversarul imediat, dacă apari din spate și lovești cu toată puterea. Dezavantajul: dacă adversarul se întoarce cu fața la tine, ai sfeclit-o, căci din față băta nu provoacă decât stricăciuni minore.



### Colt 911

Așa trebuie să arate o armă bună de mână: încărcatul funcționează rapid, reculul se menține în limitele normale, iar puterea de distrugere este enormă. Mafioții deștepți folosesc pistolul Colt 911 ca armă standard. Dacă e vorba de muniție, în cele mai multe dintre misiuni găsești câtă poțeste.



### US Rifle M1903 Springfield

La îndemână doar în câteva misiuni, însă acolo valorează greutatea ei în aur. Tir foarte precis, chiar și la distanțe mari. Situația devine problematică doar când încarci – magazia armei este limitată, iar acțiunea de încărcare durează o veșnicie.

## Lost Heaven dintr-o privire

### Cursa de mașini



- 1 Aproape toate misiunile încep în barul lui Salieri. Nașul explică într-un limbaj tipic

ceea ce trebuie făcut și dres. Sarcina e următoarea: fură o mașină de curse dintr-un atelier, pentru a câștiga un concurs.



- 2 Oarecum la periferie, se află garajul în care găsești mașina. Cu ajutor străin

poți s-o „împrumuți” pentru 30 de minute. Prietenul nostru Luca va întreprinde modificările necesare.



- 3 În ziua următoare: începe marea cursă! Datorită furtului nostru,

concurența e redusă la tăcere. Totuși, nu e câtuși de puțin simplu să treci primul linia de sosire.

### Pătrundere prin efracție



- 4 Dovezile îl apasă pe Don Salieri. Le ține într-un seif. E timpul pentru schimbare!

Aflat pe drum spre vilă, îl luăm cu noi pe Salvatore. Meseria lui: hoț.



- 5 În curte patrulează paza. Ne furișăm încetșor, ascunzându-ne după tufe.

Pocnim bodyguardii cu băta de baseball. Salvatore se ocupă de ușa de la intrare.



- 6 În vilă, totul se derulează ca pe roate... până se întoarce proprietarul!

Ne strecurăm prin întuneric, pentru a nu fi văzuți. Cum ne întoarce spatele, o tulim.

### Atentat



- 7 În hotelul Corleone vin cele mai tari femei și cei mai bogați bărbați. Ne aflăm

alci pentru un atentat. Domnul cu sacoul alb e un junghi în coasta lui Don. Acest lucru se schimbă numaidecât.



- 8 Focurile de armă au trezit atenția paznicilor. Nu ne rămâne altceva de făcut decât să

fugim pe acoperiș. Pe poliștii cei grăbiți îi putem reține cu câteva focuri de pușcă.



- 9 Surprize, surprize! După partida de cățarat, ne trezim într-o biserică. Preotul tocmai

rostește o predică de înmormântare, pe care o întrerupem. Să ne ierte Cel de Sus, dar, din păcate, rudele mortului nu prea știu de glumă...

### Furtul de mașini



- 10 Luca este expert în mașini. După încheierea misiunilor de bază, Luca

împarte misiuni opționale. Dacă îi faci un mic serviciu, îți destăinuie unde se află cel mai nou automobil sport.



- 11 Obiectul vizat se află în mișcare, traversând dealul Oakwood. Mașina ne place, așa că

o urmărim. Ca să nu ne la la ochi poliția, oprim la semaforul roșu și conducem încet.



- 12 Șoferul a ajuns la destinație, coboară din mașină și aleargă spre primărie.

Când se întoarce, nu-și mai găsește mașina. Garajul lui Salieri s-a îmbogățit cu încă un autovehicul.

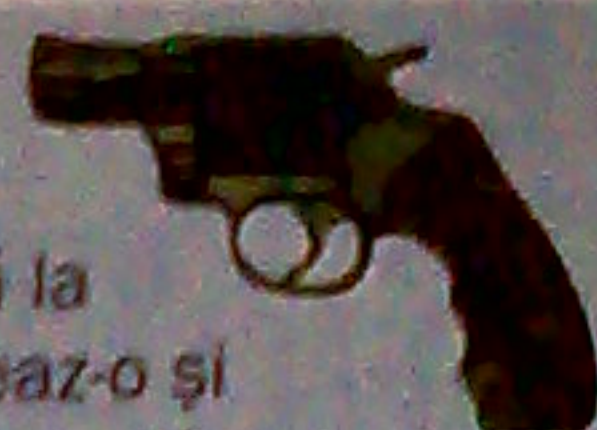



**Pușca**

Nu trebuie să lipsească. Ca întotdeauna, efectul e cel scontat, distanța de bătaie e însă cam mică. Și încărcarea durează prea mult. Dar măcar încap mai multe gloanțe. Mafiotii duri o cară peste tot, chiar dacă distanța la care bate e mică, forța ei e hotărâtoare.


**Thompson 1927**

Legendara Tommy-Gun e cea mai bună armă din joc. Chiar dacă reculul este puternic, cu o rafală cureți toți dușmanii din cale. În mod alternativ, poți trage câte un glonț – cu efect devastator. Fii însă econom cu muniția.


**Colt Detective Special**

Și iată încă o armă inclusă la rubrica „Mai bine demontează-o și aruncă cu bucățile”. Colt Detective e imprecis, are un recul al naibii de enervant și nu prea provoacă stricăciuni. E îndrăgită de polițiști – nu-i de mirare că nu se pot opune crimei organizate.

**Lost Heaven!** Producătorii s-au inspirat din orașele impunătoare precum New York și Chicago. Pe 10 km<sup>2</sup> se află 400 de clădiri. Patru poduri uriașe fac legătura între trei zone diferite. În Lost Heaven te poți rătăci ușor. Ne-am ales patru misiuni pentru a te ajuta

Și ca să nu înțelegem greșit: secvențele povestirii se desfășoară ca un foc de artificii, concepute pentru a face plăcere, fiind bombastice și tracasându-ne nervii. Realismul și dramatismul subtil al secvențelor intermediare dispar în totalitate. În rolul lui Tommy ești un soi de Rambo, un tip atotștiutor care se luptă cu zece adversari deodată. Te bați și învingi, câștigi curse, distrugi mașini, spargi o bancă, faci contrabandă cu țigări și alcool, participi la urmăriri și multe, multe altele.

Viața unui mafiot e stresantă și foarte variată. Pentru a nu o pierde, poți să te folosești în situațiile-limită de tot felul de tumbe, prin care, cel puțin un om normal, s-ar alege măcar cu niște vânătăi. Când se trage asupra ta – fie că e vorba de poliție, fie de criminali – cauți acoperire în spatele stâlpilor, în nișe, după mese și dulapuri. Datorită perspectivei 3<sup>rd</sup> person, te holbezi cu ajutorul mouse-ului pe după colțuri, fără a intra în bătaia puștii. Dacă atacatorii încarcă arma – și în **Mafia** lucrul ăsta durează, în funcție de armă, mai multe secunde, atunci e momentul oportun să treci la contraofensivă. Acum merită să ochești cu grijă. Loviți în cap, adversarii dau colțul fără prea multe ifose. Dacă îi țintești în picioare, n-ai scăpat de ei, ci îți faci doar sarcina mai dificilă. **Mafia** permite activarea modului în care nu curge sânge: adversarii atinși se clatină, își ridică mâinile pentru a-și proteja fața și cad teatral, însă fără a înroși vreun pixel pe ecran. Acest lucru nu face însă ca luptele să fie mai puțin palpitante.

Un exemplu: într-una dintre misiuni, Salieri cere eliminarea unui martor incomod care tocmai ia masa la un hotel de lux. Cu un pistol Colt bine ascuns în căptușeala hainei, te îndrepti spre hotel cu un oldtimer. Cu ajutorul tastei Tab deschizi o hartă transparentă a orașului, pe care ți se indică traseul până la hotel. Ajuns acolo, te duci direct la recepție și te informezi cu privire la viitoarea victimă. Angajatul îți dă informațiile necesare, fiind deosebit de prietenos. Persoana-țintă șade la masă în restaurant și nu bănuiește nimic. În momentul în care ai scos arma, acesta, panicat, ridică mâinile deasupra capului. L-ai lichidat. Bun. O dată treaba încheiată, urci spre acoperiș pe scările de serviciu. Ajuns sus, faci echilibristică, privind orașul aflat sub picioarele tale: autovehiculele se mișcă într-un trafic dens, sirenele mașinilor de poliție țiuie, iar pietonii își grăbesc pașii precum furnicile harnice.

Scene demne de luat în serios, și toate într-un joc pentru PC. **Mafia** are multe asemenea momente. Te simți tot timpul în toul

## GTA 3 VS. Mafia

### Setting

Ya, man! **GTA 3** se joacă în secolul douăzeci: muzică rap, gangsteri tatuați, pistoale-mitrallieră și un limbaj care întotdeauna se încheie cu „you know”.

Alcoolul e interzis, bărbații poartă costume și majoritatea mașinilor urcă dealul doar în viteza întâi. E vremea anilor '30 iar **Mafia** e pictat cu o coloană sonoră potrivită.

### Desfășurarea jocului

Mai multă libertate nu găsești nicăieri: tot orașul ți stă la dispoziție și poți umbla peste tot fără să fii limitat de misiuni. Decizi singur și ordinea în care preiei misiunile și modul în care îndeplinești. Durata medie este de 50 de ore.

De la bun început încapi pe mâna mafiei, iar aceasta te poartă liniar pe tot parcursul jocului. Urmarea: totul dă impresia unui film de cinematograf. Prea lungi secvențele intermediare, în care figurile se agită ca niște actori. Misiunile se desfășoară, de regulă, în interior. Durata medie este de 25 de ore.

### Oraș

Marele oraș e simulat minunat, iar pietonii și participanții la trafic se comportă inteligent. Pe străzi circula 50 de mașini pe care le poți folosi. Când conduci te gândești la un joc de curse high-speed: fără să fii atent la reguli, traversezi ca boul orașul și faci cascadorii nebunești.

Grafica realistă face ca **Mafia** să arate și mai bine decât **GTA 3**. Feeling-ul șofatului e mai apropiat de realitate și ai la dispoziție 60 de mașini. Din cauza poliției trebuie să te ții de reguli. Din păcate, inteligența artificială a celorlalți participanți la trafic nu e de învidiat.

### Concluzie

**GTA 3** sau **Mafia**? E chestie de gust. **GTA 3** se joacă mai lejer și mai rapid, pe când **Mafia** se axează îndeosebi pe aspectul de simulare a șofatului. Dacă te interesează doar durata de joc, cumpără **GTA 3** și vei avea mai multă. Dacă vrei un story și grafică de nivel înalt, la **Mafia**. Însă mai bine este să le ai pe



## TESTCENTER

### Cuprins & caracteristici

- 20 de misiuni împărțite în 113 capitole
- 63 de autovehicule
- 15 arme
- oraș imens, viață reală
- story de nivelul unui film
- voci cunoscute
- soundtrack al anilor '30

### În comparație

#### GRAFICĂ

|                                       |    |    |    |
|---------------------------------------|----|----|----|
| Realismul detaliului în lumea jocului | 60 | 86 | 93 |
| Realismul detaliului în personaje     | 51 | 83 | 93 |
| Multitudinea în joc                   | 56 | 90 | 90 |
| Animările obiectelor                  | 34 | 79 | 90 |
| Efecte                                | 62 | 72 | 90 |

#### SUNET

|                   |    |    |    |
|-------------------|----|----|----|
| Muzică            | 81 | 90 | 90 |
| Efecte de sunet   | 78 | 91 | 91 |
| Voci / Comentarii | 78 | 91 | 91 |

#### CONTROL

|                             |    |    |    |
|-----------------------------|----|----|----|
| Confortabilitate / Navigare | 75 | 82 | 81 |
| Precizia controlului        | 67 | 89 | 89 |
| Vedere largă / Perspectivă  | 80 | 70 | 90 |
|                             | 76 | 89 | 78 |

#### ATMOSFERĂ

|  |    |    |    |
|--|----|----|----|
| Captivant / Surprize                     | 70 | 91 | 93 |
| Apropierea de realitate / Credibilitatea | 65 | 89 | 91 |
| Story / Dialog / Comentarii              | 70 | 92 | 92 |
| Story / Dialog / Comentarii              | 60 | 90 | 91 |
| Încadrarea                               | 67 | 89 | 92 |

### Pro & Contra

- atmosfera întregului joc este perfect de detaliată
- efecte grafice superbe: fum, foc etc.
- nivel realist de simulare a poliției
- în exterior, simțim un ritm mai lent
- arsenalul armelor mai sălbatic de bogat
- soundtrack clasic al anilor '30
- voci cunoscute de film
- sunete grandioase de cutie
- arde realist
- liber configurabil
- combinație nouă între mouse și tastatură
- controlul autovehiculului e similar prin similitudine
- camera înaltă cinematică
- ansoul e lucrat foarte bine
- story mult mai adânc decât cel al altor jocuri
- dialoguri savante
- secvențe intermediare de niveluri au un flux
- jocul se desfășoară foarte bine

### Cifre & date

|                        |   |
|------------------------|---|
| Gen:                   | Action-Adventure  |
| Jocuri asemănătoare:   | GTAS, Driver, Midtown Madness 2                         |
| Producător:            | Illusion Softworks                                      |
| De același producător: | Hidden & Dangerous, Hidden & Dangerous 2, Flying Heroes |
| Publisher:             | Take 2 Interactive                                      |
| Site oficial:          | www.mafia-game.com                                      |

### Situa de mașini

1 Aproape toate misiunile încep în barul lui Salieri. Nașul explică într-un limbaj tipic ce trebuie făcut și dres. Sarcina e toarea: fură o mașină de curse din atelier, pentru a câștiga un concurs.

2 Oarecum la periferie, se află garajul în care găsești mașina. Cu ajutor străin poți s-o „împrumuți” pentru 30 de minute. Prietenul nostru Luca va întreprinde modificările necesare.

3 În ziua următoare: începe marea cursă! Datorită furtului nostru, concurența e redusă la tăcere. Totuși, nu e câtuși de puțin simplu să treci primul linia de sosire.

### Încăundere prin efracție

4 Dovezile îl apasă pe Don Salieri. Le ține într-un seif. E timpul pentru schimbare! Pe drum spre vilă, îl luăm cu noi pe toare. Meseria lui: hoț.

5 În curte patrulează paza. Ne furișăm încet, ascunzându-ne după tufe. Pocnim bodyguardii cu băta de baseball. Salvatore se ocupă de ușa de la intrare.

6 În vilă, totul se derulează ca pe roate... până se întoarce proprietarul! Ne strecurăm prin întuneric, pentru a nu fi văzuți. Cum ne întoarce spatele, o tulim.

### Atentat

7 În hotelul Corleone vin cele mai tari femei și cei mai bogați bărbați. Ne aflăm pentru un atentat. Domnul cu sacoul un junghi în coasta lui Don. Lucru se schimbă numaidecât.

8 Focurile de armă au trezit atenția paznicilor. Nu ne rămâne altceva de făcut decât să fugim pe acoperiș. Pe poliștii cei grăbiți îi putem reține cu câteva focuri de pușcă.

9 Surprize, surprize! După partida de câștigat, ne trezim într-o biserică. Preotul tocmai rostește o predică de înmormântare, pe care o întrerupem. Să ne ierte Cel de Sus, dar, din păcate, rudele mortului nu prea știu de glumă...

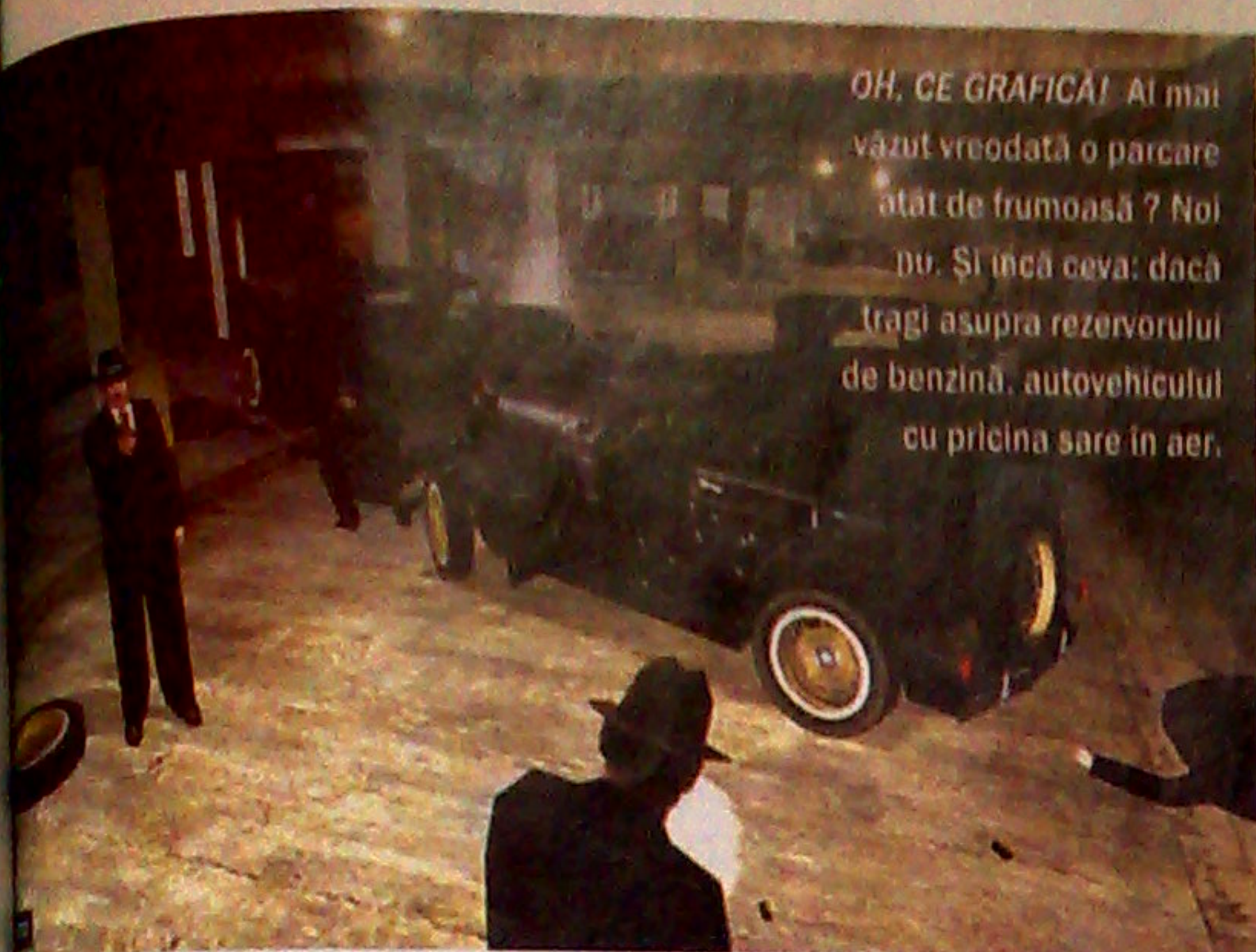
### ul de mașini

10 Luca este expert în mașini. După încheierea misiunilor de bază, Luca te misiuni opționale. Dacă îi faci un serviciu, îți destăinuie unde se află cel nou automobil sport.

11 Obiectul vizat se află în mișcare, traversând dealul Oakwood. Mașina ne place, așa că o urmărim. Ca să nu ne ia la ochi poliția, oprim la semaforul roșu și conducem încet.

12 Șoferul a ajuns la destinație, coboară din mașină și aleargă spre primărie. Când se întoarce, nu-și mai găsește mașina. Garajul lui Salieri s-a îmbogățit cu încă un autovehicul.





OH, CE GRAFICĂ! Ai mai văzut vreodată o parcare atât de frumoasă? Noi nu. Și încă ceva: dacă tragi asupra rezervorului de benzină, autovehiculul cu pricina sare în aer.

## OPINIE CIPRIAN TORJ



Mafiot pașnic, arme curate, prestez servicii murdare la prețuri avantajoase mie

Povestea. Aceasta este esența jocului Mafia. Toată acțiunea este pliată pe story-ul excelent, de gangsta movie. Orice acțiune întreprinzi, o gândești ca fiind parte integrantă a acestei aventuri. În rest, e plin de ingredientele care dau savoarea filmelor de epocă: târaboane imposibil de vechi, mitraliere răpăitoare, costume demodate, mafioți. Începi ca taximetrist în Lost Heaven, o meserie plictisitoare, astfel că va fi o adevărată binecuvântare pentru tine cooptarea lui Tommy în La Familia. Nole tale rude se vor îngriji să ai mereu un job: o bancă de spart, un rival de lichidat, un transport de băutură. Mă rog, trebuie de-ale Casei. În loc de măturică vei primi o bătă de baseball destul de sănătoasă, pentru a putea face curat printre afacerile familiei. Dar să ai grijă, trebuie să dai dovadă de mișelie și să spargi țestele dușmanilor fără urmă de fairplay. La urma urmei, ești în Mafia, nu?

pentru prima oară un tip în chiloți?"

Și ca să nu înțelegem greșit: secvențele povestirii se desfășoară ca un foc de artificii, concepute pentru a face plăcere, fiind bombastice și tracasându-ne nervii. Realismul și dramatismul subtil al secvențelor intermediare dispar în totalitate. În rolul lui Tommy ești un soi de Rambo, un tip atotștiutor care se luptă cu zece adversari deodată. Te bați și învingi, câștigi curse, distrugi mașini, spargi o bancă, faci contrabandă cu țigări și alcool, participi la urmărituri și multe, multe altele.

Viața unui mafiot e stresantă și foarte variată. Pentru a nu o pierde, poți să te folosești în situațiile-limită de tot felul de tumbe, prin care, cel puțin un om normal, s-ar alege măcar cu niște vânătăi. Când se trage asupra ta – fie că e vorba de poliție, fie de criminali – cauți acoperire în spatele stâlpilor, în nișe, după mese și dulapuri. Datorită perspectivei 3<sup>rd</sup> person, te holbezi cu ajutorul mouse-ului pe după colțuri, fără a intra în bătaia puștii. Dacă atacatorii încarcă arma – și în Mafia lucrul ăsta durează, în funcție de armă, mai multe secunde, atunci e momentul oportun să treci la contraofensivă. Acum merită să ochești cu grijă. Loviți în cap, adversarii dau colțul fără prea multe ifose. Dacă îi țintești în picioare, n-ai scăpat de ei, ci îți faci doar sarcina mai dificilă. Mafia permite activarea modului în care nu curge sânge: adversarii atinși se clatină, își ridică mâinile pentru a-și proteja fața și cad teatral, însă fără a înroși vreun pixel pe ecran. Acest lucru nu face însă ca luptele să fie mai puțin palpitante.

Un exemplu: într-una dintre misiuni, Salieri cere eliminarea unui martor incomod care tocmai ia masa la un hotel de lux. Cu un pistol Colt bine ascuns în căptușeala hainei, te îndrepti spre hotel cu un oldtimer. Cu ajutorul tastei Tab deschizi o hartă transparentă a orașului, pe care ți se indică traseul până la hotel. Ajuns acolo, te duci direct la recepție și te informezi cu privire la viitoarea victimă. Angajatul îți dă informațiile necesare, fiind deosebit de prietenos. Persoana-țintă șade la masă în restaurant și nu bănuiește nimic. În momentul în care ai scos arma, acesta, panicat, ridică mâinile deasupra capului. L-ai lichidat. Bun. O dată treaba încheiată, urci spre acoperiș pe scările de serviciu. Ajuns sus, faci echilibristică, privind orașul aflat sub picioarele tale: autovehiculele se mișcă într-un trafic dens, sirenele mașinilor de poliție țiuie, iar pietonii își grăbesc pașii precum furnicile harnice.

Scene demne de luat în serios, și toate într-un joc pentru PC. Mafia are multe asemenea momente. Te simți tot timpul în toiul acțiunii, lucru datorat, pe de o parte, graficii minunate, iar pe de alta,

## GTA3 vs. Mafia

### Setting

Ya, man! GTA 3 se joacă în secolul douăzeci: muzică rap, gangsteri tatuați, pistoale-mitralieră și un limbaj care întotdeauna se încheie cu „you know”.

Alcoolul e interzis, bărbații poartă costume și majoritatea mașinilor urcă dealul doar în viteza întâi. E vremea anilor '30 iar Mafia e pictat cu o coloană sonoră potrivită.

### Desfășurarea jocului

Mai multă libertate nu găsești nicăieri: tot orașul îți stă la dispoziție și poți umbla peste tot fără să fii limitat de misiuni. Decizi singur și ordinea în care preiei misiunile și modul în care îndeplinești. Durata medie este de 50 de ore.

De la bun început încapi pe mâna mafiei, iar aceasta te poartă liniar pe tot parcursul jocului. Urmarea: totul dă impresia unui film de cinematograf. Prea lungi secvențele intermediare, în care figurile se agită ca niște actori. Misiunile se desfășoară, de regulă, în interior. Durata medie este de 25 de ore.

### Oraș

Marele oraș e simulat minunat, iar pietonii și participanții la trafic se comportă inteligent. Pe străzi circulă 50 de mașini pe care le poți folosi. Când conduci te gândești la un joc de curse high-speed: fără să fii atent la reguli, traversezi ca boul orașul și faci cascadorii nebunești.

Grafica realistă face ca Mafia să arate și mai bine decât GTA 3. Feeling-ul șofatului e mai apropiat de realitate și ai la dispoziție 60 de mașini. Din cauza poliției trebuie să te ții de regulă. Din păcate, inteligența artificială a celorlalți participanți la trafic nu e de învidiat.

### Concluzie

GTA 3 sau Mafia? E chestie de gust. GTA 3 se joacă mai lejer și mai rapid, pe când Mafia se axează îndeosebi pe aspectul de simulare a șofatului. Dacă te interesează doar durata de joc, cumpără GTA 3 și vei avea mai multă. Dacă vrei un story și grafică de nivel înalt, la Mafia. Însă mai bine este să le ai pe amândouă.



sunetului de culise. Într-una dintre misiunile de început, ai sarcina de a face trafic de alcool. Omul de contact te așteaptă, pare-se, în afara orașului, într-o curte țărănească mai ferită. Când ajungi la persoana cu pricina, peisajul înconjurător e cufundat în beznă. Nici urmă de dealer. „Mă duc să arunc o privire”, îi șoptești lui Paulie. Cum te dai jos din camion, începe să toarne cu găleata. Cerul este luminat de fulgere, arborii foșnesc asurzitor și se clatină în vânt. Ploaia ropotește pe acoperișurile clădirilor învecinate, ușile scârțâie, iar ferestrele sunt trântite de curent. Întreaga scenă se ridică la nivelul unei opere grafice și acustice, care te poartă într-o altă lume, provocându-ți, deopotrivă, fiori reci și senzații plăcute.

Din păcate, această calitate ridicată nu este păstrată constant în Mafia. Cel mai puternic contrast este dat de misiunile cu taxiul. Tommy, care la început șovăia între a accepta oferta lui Salieri și a-și continua

viața sa tihnită, în rolul șoferului de taxi, nu avea altceva de făcut decât să trambaleze oamenii încoace și-ncolo prin Lost Heaven. La primul client, această activitate îți mai face încă plăcere fiindcă metropola e superb pusă în scenă: zeci de pietoni umblă hai-hui pe străzi, mașinile înaintază în trafic, iar tramvaiele perturbă liniștea, din când în când. Orașul arată ca o pictură: în zona bogătașilor vei vedea vile de lux impresionante, în zona industrială, clădiri înalte, iar în jurul portului, zeci de depozite. La cel de-al treilea client începi să-ți dorești mai multă acțiune, iar la cel de-al cincelea probabil că nu-ți mai dorești nimic, fiindcă devine plicticos. Ce bine că aceste acțiuni monotone se și termină.

Mai târziu, trambalatul prin oraș devine mai incitant, mai plin de suspans, iar acest lucru se datorează și faptului că ai la dispoziție mașini mai rapide. Dacă cumva se află prin preajmă un polițist, acesta își va aprinde pipa și îți va face semn

să oprești. În rolul mafiotului, i-ai zâmbi plictisit. Cu totul altfel decurge situația în cazul în care apărătorii legii se lansează în urmărire cu mașinile lor negre. Gaborii vor încerca să te scoată de pe carosabil. Modalitățile prin care poți să scapi sunt frânele bruște, străzile înguste și mitralierele cu care poți să tragi pe geam.

Probabil că ai observat deja că în Mafia legea există doar pentru a fi încălcată. Te strecoți în pielea unui gentleman killer care preferă să ucidă îmbrăcat în costum. Probabil că acest lucru sună oribil aici, dar, în realitate, povestea e mai reușită decât tot ceea ce aduce în zilele noastre industria de jocuri. Cu ce rămânem după secvența finală? E vorba de trei chestiuni importante: banii nu reprezintă totul în viață, calea de mijloc e întotdeauna cea mai sănătoasă și Mafia e un joc al naibii de bun.

## OPINIE

BOGDAN GAVRA



Un joc minunat, încărcat de dramatism și suspans! De n-ar fi Al-ul atât de scăzut!

Unii spun că e mai bun decât GTA 3, alții că nu. De ce s-a ajuns la punctajul de 89? În spatele acestui story grandios, al graficii de top și al desfășurării variate se ascund coeficientul scăzut de inteligență care împiedică trecerea de pragul 90: gangsteri orbi, care se învârt ca găinile, atunci când te apropii de ei, autovehicule ale poliției care provoacă serii de carambolaje în masă și pietonii care se aruncă în fața mașinilor, toate acestea sunt niște lucruri care nu-mi plac. Dar vă rog să nu mă înțelegeți greșit! Mafia e un joc minunat, încărcat de dramatism și suspans. Aș dori să spun mai multe... însă, din păcate, nu am cinci pagini la dispoziție.

## Autovehiculele în detaliu

Mafia are peste 60 de modele de mașini cu care te poți deplasa prin Lost Heaven. Poți alege între rable de 40 de cai-putere și mașini rapide de curse. Am selectat câteva pentru a le prezenta.

**Falconer Yellowcar**  
80 CP  
120 km/h



În acest taxi șezi când începe jocul. Tot ce ai de făcut apoi e să apeși pedala de accelerație. Datorită celor 80 de cai putere și a vitezei maxime adecvate, acest lucru îți reușește destul de bine. Nu încerca să abordezi în viteză unele curbe periculoase, că te oprești direct în zid.

**Boit Hearse**  
40 CP  
97 km/h



La un moment dat, trebuie să-ți iei tălpășița dintr-o biserică. Dricul motorizat parcat în apropiere îți oferă cea mai rapidă șansă de scăpare. Condu însă atent: dacă se strică portbagajul, o să-ți atârne sicriul.

**Brubaker 4 WD**  
300 CP  
225 km/h



Cu acest bolid nu ai voie să umbli în mod oficial prin Lost Heaven. Nu e permis decât la curse. Când îl conduci, simți o diferență enormă față de celelalte autovehicule oldtimer: vei atinge viteza maximă. Însă, la fel de repede, îți iei zborul în curbe.

**Bruno Speedster**  
150 CP  
166 km/h



Aproape după fiecare misiune, poți să-ți vizitezi pe Luca. Acesta are câteva sarcini suplimentare pentru tine: să-ți avertizezi pe prietenii când vine poliția, să livrezi pachete sau să aduci bani. Drept răsplată, Luca îți servește pe tavă un nou bolid, cel din imagine.

## PUNCTAJ MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN

PRODUCĂTOR DISTRIBUITOR  
Illusion Softworks Take 2 Interactive

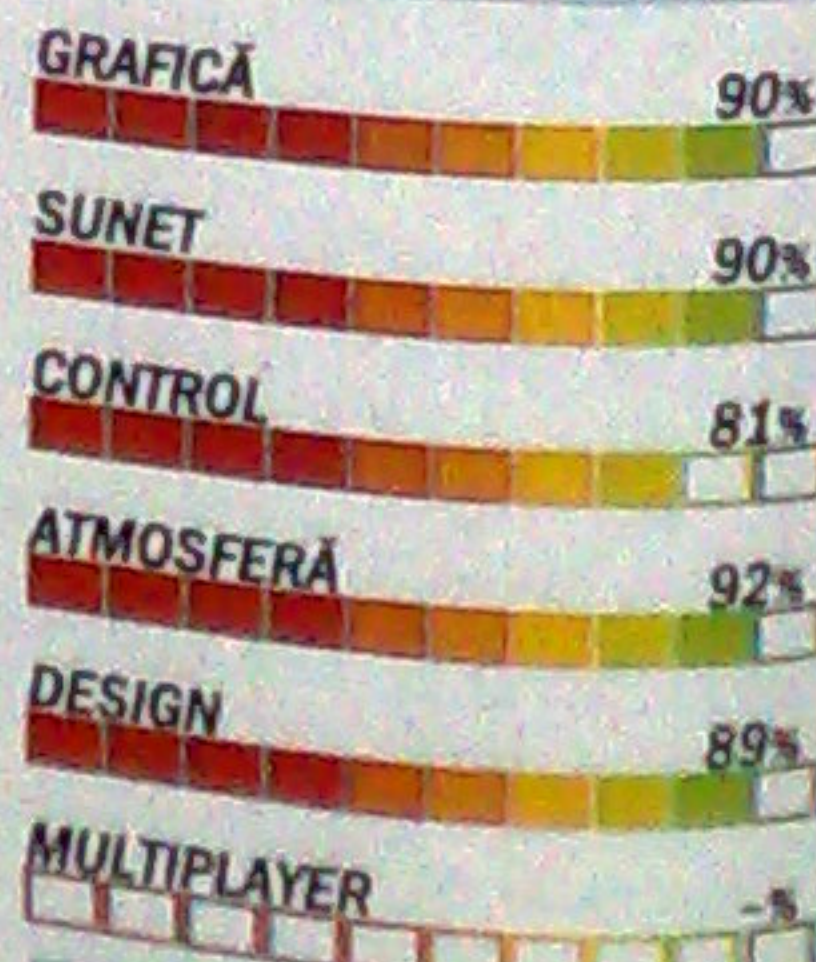
PREȚ TERMEN  
cca 45 USD a apărut

VÂRSTA  
Peste 16 ani

NECESAR RECOMANDAT  
CPU 700 MHz CPU 1.000 MHz  
128 MB RAM 256 MB RAM

SUPORT  
Direct 3D

MULTIPLAYER  
Single-PC 1 Rețea -  
Internet -  
1 jucător/pachet





# Roma victor?



**R**omanii au condus lumea timp de peste o mie de ani, i-au cucerit pe gali, pe germani, chiar și pe "cei mai viteji și mai drepti dintre traci" și noi... tot mai așteptăm un joc "roman" cu feeling de Cetate Eternă! Zilele trecute stăteam, dar și cugetam (sic!), așa, ardeleneste, la toate minunățiile "made in Roma" și mă pomenesc cu un joculeț pe care-l așteptam cu o curiozitate nețărmurită. Ați ghicit: este însuși **Legion**.

În sfârșit am o șansă să devin împărat și să-mi conduc trupele la victorie, întocmai Cezarilor. Intru triumfal în joc și văd că oferă o mulțime de scenarii inspirate din evenimente istorice, întregul fiind centrat pe aspectul militar. Îmi frec mâinile săltând în scaun. La început trebuie să-mi construiesc orașele, adică ferme, mine, clădiri militare.

Nu trece mult și văd că, în esență, orașele mele sunt adevărate uzine de produs mână de lucru, destinată fie muncii, fie armatei. Bine, nu-i nimic, asta-i partea economică. Încep luptele și văd că se desfășoară cam atipic. Sunt prins într-o încheștare, trupele mele și cele adverse îmi apar într-o fereastră. E timpul să dau ordine clare, să-mi fac formațiile și să le definesc viteza de atac. Cum nu am prea multe posibilități, dau clic pe OK și aștept cu (încă) simpatie să văd ce se întâmplă. Ei, ce să se-ntâmples: pierzi sau câștigi! Nu poți interveni în timpul luptelor. Zarurile au fost aruncate, gata, time out.

Pe Jupiter, gameplay-ul e chiar original! Trupele au caracteristici diferite, potrivit naționalității alese. Dacă tot veni vorba despre naționalități: sunt patru campanii, fiecare oferind de la 10 la 20 de scenarii în funcție de naționalitatea aleasă. Cucerirea Angliei, a Galiei,

unificarea Italiei și încă una care-mi scapă acum sunt destul de distractive. Din păcate, gameplay-ul își arată rapid colții: sistemul de luptă devine enervant. Rar am văzut așa ceva: o trupă enormă a inamicului se leagă de un pâlc de soldați de-ai tăi. Ce crezi că-ți rămâne să faci? Poți să bei o cafea, să sapi un strat de morcovi, sau să faci puțină meditație budistă. Până să fie distrus grupul tău, pot trece minute bune. Nu tu întâriri, ripostă, nimic... până și AI-ul parcă-i copiat din Păcală. Noroc că muzica-i discretă și pentru asta le mulțumesc producătorilor.

Vă întrebați de ce am ținut să vă spun toate acestea? Pentru că este neplăcut să vezi cum o muncă de luni de zile, poate chiar ani, se duce pe apa sâmbetei din cauza unor neînțelegeri esențiale. Păcat de jocul ăsta pentru că are un punct bun în sistemul de luptă, care este unul original. Și păcat de o mulțime de astfel de jocuri care ar putea fi adevărate capodopere, dar sfârșesc în praful anonimatului.

Pentru iubitorii jocurilor "imperiale" singurul care mai poate salva onoarea Romei rămâne **Praetorians**, dar vai, ce mult mai este până la anul!

CIPRIAN COROIANU

Test

# STRATEGIE

Strategie | Tactical | Simulatoare economice

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 **Warcraft 3**  
RTT | Blizzard
- 2 **Sudden Strike 2**  
RTS | CDV
- NOU 3 **Industry Giant 2**  
Simulator economic | Jowood
- 4 **Heroes 4**  
TBS | Infogrames
- 5 **Commandos 2**  
RTT | Eidos
- 6 **Empire Earth**  
RTS | Vivendi
- 7 **Battle Realms**  
RTS | Ubi Soft
- 8 **Age of Empires 2**  
RTS | Microsoft
- 9 **Starcraft**  
RTS | Blizzard
- NOU 10 **Medieval: Total War**  
Strategie | Vivendi Universal





# Medieval: Total War

Cu Shogun cei de la Creative Assembly și-au câștigat o reputație de excepție. Următorul joc, Medieval, ne arată cum **combinația dintre TBS și RTS poate deveni foarte interesantă.**

**E**uropa secolului al XI-lea. Papa Urban al II-lea cheamă la prima cruciadă, iar suveranii feudali îl urmează cu însuflețire.

Promiterea iertării păcatelor, a unui loc în Paradis, "Ierusalimul ceresc" și, nu în ultimul rând, dobândirea de bogății lumești fac ca, din toate colțurile Europei, cavaleri fără teamă și fără prihană să pornească spre Palestina, în nobilul scop de a elibera locurile sfinte. Totul se desfășoară pe parcursul a nu mai puțin de 400 de ani de istorie, în care tu, ca jucător, poți să încerci să rescrii manualele școlare la capitolul Cruciade.

În Medieval: Total War prima ta sarcină este să te folosești de situația statelor vecine, mai exact, de fărâmițarea lor. Până la 1453, Europa trebuie să fie în mâini sigure. Intrând în rolul unui rege sau sultan al uneia dintre cele 12 națiuni prezente, jonglezi cu puterea politică a evului mediu. În provinciile proprii trebuie să cultivi câmpurile și să construiești piețe pentru a întări economia, să ridici biserici sau moschei, pentru a avea loialitatea locuitorilor și, prin ordinele adecvate, să asiguri pacea socială. De îndată ce viața economică se pune pe roate, treci la diplomatie, care implică

și construirea de armate în adevăratul sens al cuvântului. În timp ce în evul mediu timpuriu ai numai arcași, sulitași și călăreți – o armată cam pauperă, în evul mediu târziu apar și armele cu foc. În total, poți antrena 100 de tipuri de unități. Pentru ca soldații să nu taie frunze la câini, trebuie să-i trimiți în campanii de cucerire a provinciilor învecinate.

Construirea orașelor, pregătirea soldaților, precum și marșul prin provincii se derulează la fel ca în seria Civilization, în sistem turn based. Medieval: Total War oferă, în schimb, o lume mai plină de viață: un papă cere

soldați pentru o cruciadă sau un regat dispare din cauza inexistenței moștenitorului. Cât de întunecat a fost evul mediu în realitate se vede doar în opțiunile jucătorului: poate să dea mâna fiicei sale (fără povestea cu jumate' de împărăție!) unor regi dușmani, să-i motiveze pe ofițeri cu pământuri, să corupă armatele inamice și... câte și mai câte! Cine nu se încrede în indicii de putere ai unităților și în factorii care motivează trupele poate să conducă singur luptele. Atunci armatele vor trece în scene în timp real peste terenuri imense, care au însă o grafică similară celei din Shogun. Cine alege



**RĂZBEL ÎN TOATĂ  
REGULA** Cam așa  
decurg ostilitățile în  
Medieval. Emotionant?

**ALERE CA PÂTRĂ** Căpăle ataccate  
sunt tot timpul apărute. Fără  
apărare ele ar fi imediat ocupate.

**BINE CAMUFLAT** Numai la o  
examinare mai atentă, se  
observă că miile de soldați au  
fost făcuți cu o nepăsare vizibilă  
față de detaliu.

**PUTEREA CARE  
FĂRĂMITEAZĂ**  
În timp ce-ți  
savorezi victoriile,  
spatele frontului  
apar răscoale.

avantajele, care înseamnă, în primul rând, terenurile înalte, sau își trimite trupele la adăpostul pădurilor și alege formațiile corecte poate să iasă învingător cu o armată mult mai mică decât cea cu care se confruntă. Spre deosebire de RTS-urile obișnuite, dacă nu se iau în considerație resursele și infrastructura, te poți concentra la bătălie. Numărul unităților prezente atinge adevărate recorduri: uneori pot fi angajate în luptă peste 10.000 de

personaje, cu toate acestea jocul își păstrează atât fluiditatea, cât și un grad bun de realism. Vezi cum o companie intră în panică, alta nu ascultă ordinele, lupta ia o întorsătură epică rar întâlnită în vreun alt joc. Sub aspect strategic, gradul de dificultate a crescut puțin datorită numărului mare de unități și varietății lor, nemaivorbind de faptul că poți lua prizonieri, pentru care poți să ceri răscumpărare sau poți să-i elimini pentru a-l face pe

adversar să înțeleagă că n-ai venit la "Banc Show" sau la "Copiii spun lucruri trăsnite".

Producătorii au inclus cu mărînimie și 20 de lupte istorice. Cine vrea, deci, poate să lupte de partea lui William Wallace, pentru a-l învinge pe Edward II, sau de partea englezilor, ca să câștige bătălia de la Hastings. De asemenea, sunt disponibile și șase războaie, între care campaniile lui Richard Inimă-de-Leu sau Barbarossa.

#### OPINIE CIPRIAN COROIANU



**Cu un strămoș de teapa lui Shogun, urmașul nu poate fi decât unul plin de vigoare.**

Când, în anul de grație 2000, mi-a căzut între mâini Shogun: Total War, l-am primit destul de sceptic, ca pe un joc care nu avea să lase urme prea adânci în ambientul jocurilor PC. Nu mai trebuie să vă spun cât de repede mi-am schimbat părerea! Shogun a erupt, pur și simplu, aducând un aer proaspăt pe care cu toții îl așteptam de mult timp. Posibilitatea de a duce lupte în timp real, fluide, cu armate formate din sute de unități, cu o grafică spectaculoasă și zeci de tactici diferite era visul unei armate întregi de jucători. Față de Shogun, Medieval: Total War nu se poate lăuda cu prea multe inovații, dar păstrează fascinantă atmosfera originală. Veteranii Războiului Total vor gusta din plin acest joc. Fie și numai prin longevitatea lui, căci ne așteaptă zeci de ore de joc, datorită numeroaselor moduri, dar și bătăliilor custom și campaniilor istorice însoțite de eroi.

#### PUNCTAJ MEDIEVAL: TOTAL WAR

**PRODUCĂTOR** The Creative Assembly  
**DISTRIBUTOR** Activision

**PREȚ** cca 40 USD  
**TERMEN** a apărut

**VÂRSTA** Fără limită

**NECESAR** CPU 350 MHz  
64 MB RAM  
**RECOMANDAT** CPU 500 MHz  
128 MB RAM

**SUPORT** Direct 3D

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 4  
1 jucător/pachet

**GRAFICĂ** 70%

**SUNET** 72%

**CONTROL** 88%

**ATMOSFERĂ** 79%

**DESIGN** 63%

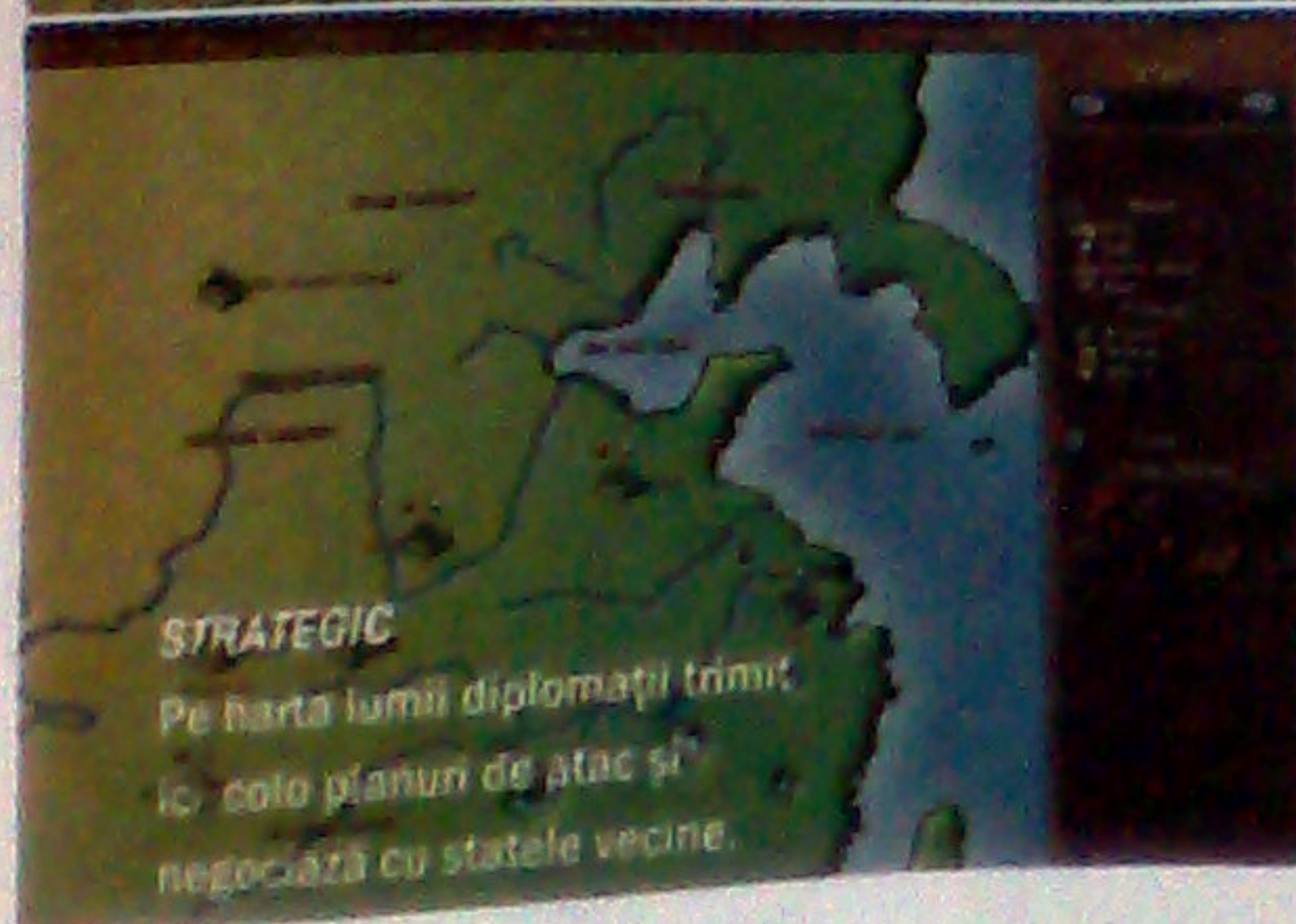
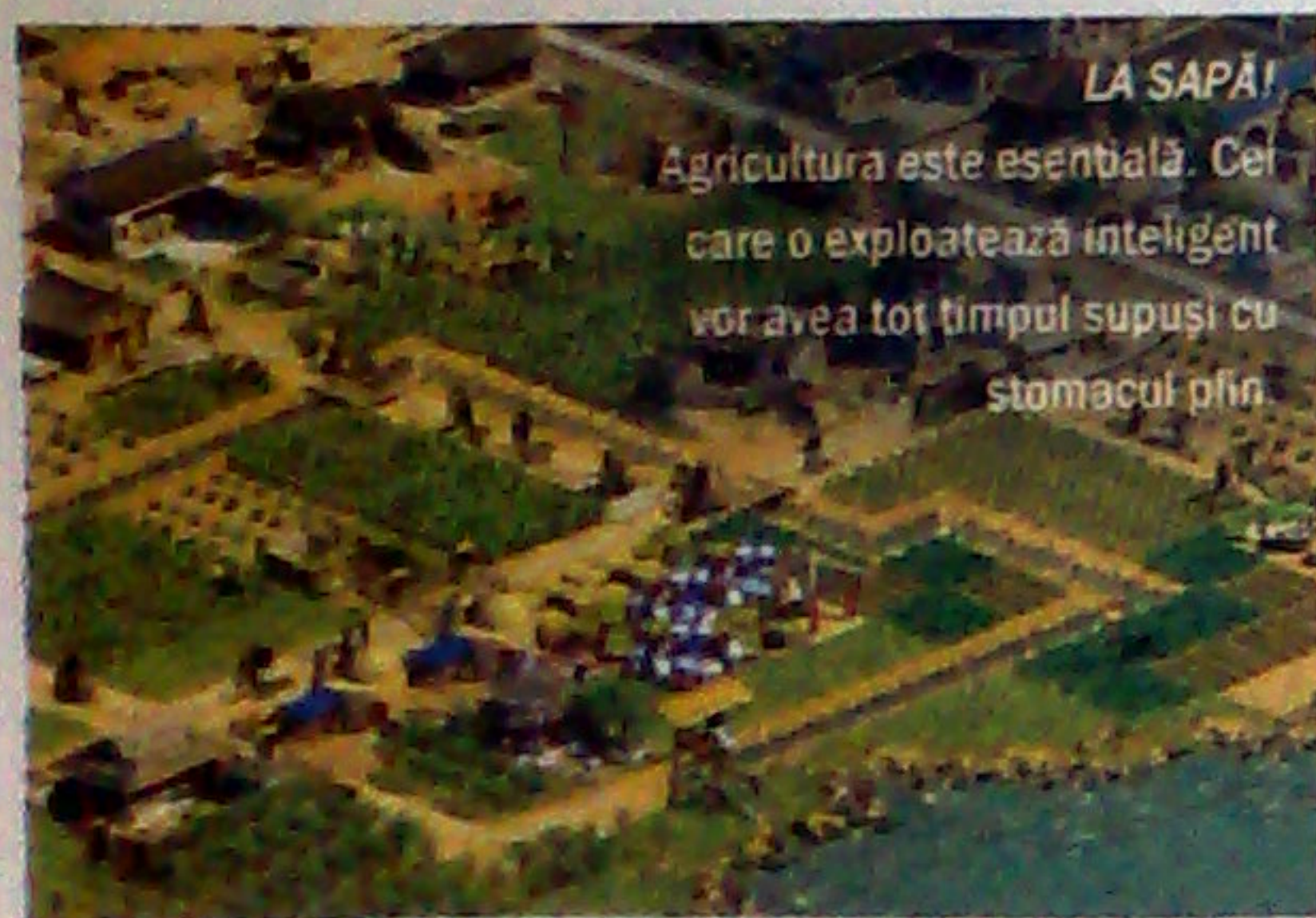
**MULTIPLAYER** 85%

80



# Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Romani, egiptenii și grecii sunt civilizații apuse - acum a venit rândul chinezilor.



**C**ând cei de la Impressions încep ceva, nimic nu-i mai oprește. Profesioniștii strategiei iubesc foarte mult tematica lui Caesar, atât de mult încât au făcut încă două jocuri, *Pharaoh* și *Zeus*, care au primit continuări voluminoase.

Legenda de bază a principiului de joc însă nu se schimbă: construiești un oraș, îndeplinești nenumăratele cerințe ale populației și distrugi vecinii obraznici. Nici *Emperor* nu face excepție - numai că aici ai de-a face cu împărăția miturilor. Chiar dacă ai jucat numai *Anno 1602*, deprinzi repede mecanica lui *Emperor*.

Pe o hartă plină de culoare te așteaptă 40 de misiuni în șapte campanii. Cu o mână de case la început, trebuie să-ți procuri hrana cu mijloace rudimentare. De aici încolo, este importantă creșterea caselor: colibe de la început trebuie să ajungă adevărate vile. Pentru asta, trebuie să asiguri hrană, protecție, puncte sanitare și să construiești temple.

Cele mai multe condiții pentru construirea unei clădiri se rezolvă relativ ușor, problema apare însă când e vorba de hrană - cu toate că problemele mari sunt rare, în afară de complexul schemei standard (moară-piață). Cu cât

casele se dezvoltă mai mult, cu atât cresc și cerințele în ce privește hrana. Dacă, la început, câteva animale sunt suficiente pentru a ghiftui toți locuitorii, mai târziu ei vor avea nevoie și de orez, pește și pâine. Când produci mai mult, nu trebuie să lași recolta să putrezească în hambare, ci poți face schimburi de produse cu alte orașe. Alternativ, se poate invoca și un erou, a cărui vizită în orașul tău - în funcție de personalitatea eroului - îți poate aduce o mulțime de bonusuri. Când ai construit o metropolă, vecinul lacom vrea să te atace. Invaziile se fac cu șase tipuri diferite de unități,

## OPINIE MARIUS TEPELEA



*Rise of the Middle Kingdom* este un nou joc de strategie reușit, produs de Impressions. Din străvechea Grece, călătorești în țara Marelui Zid chinezesc.

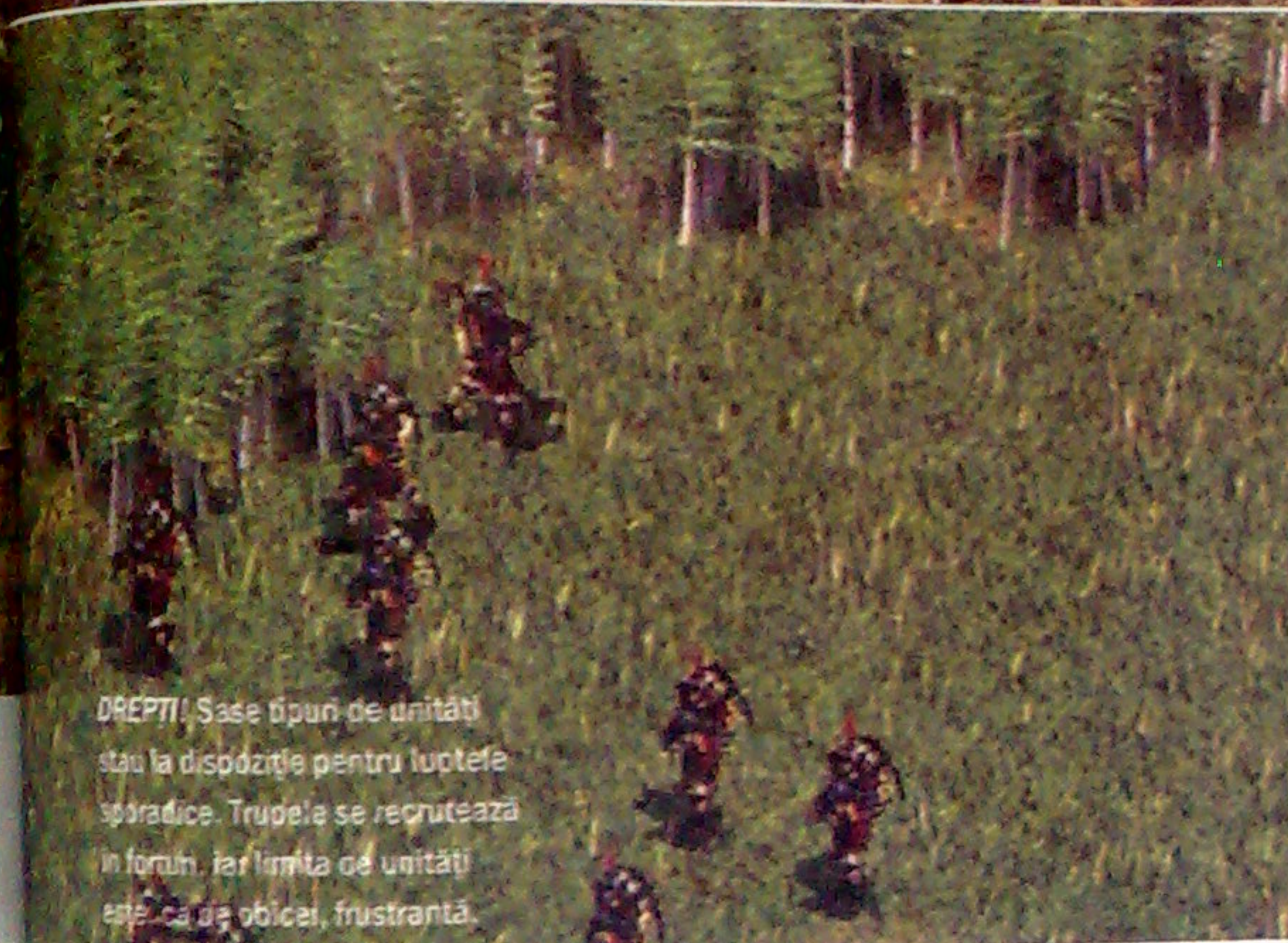
Fanii jocurilor de strategie *Caesar*, *Pharaoh* și *Zeus* au așteptat puținel, pentru a vedea în ce țară se va muta continuarea seriei produse de Impressions. Fiecare pe cât s-ar fi așteptat gamerii. *Emperor* își desfășoară acțiunea în China antică. Jocul este complex, la fel ca și predecesorii săi, iar începătorilor poate li se va părea complicat și vor fi tentați să-l abandoneze. Înarmat cu multă răbdare, trebuie să construiești din temelii orașe, să ai grijă de creșterea lor, să te preocupi de bunăstarea locuitorilor ș.a. Chela succesului este buna planificare a construirii orașului și organizarea lanțului economic, care va asigura mulțumirea locuitorilor. Spre deosebire de *Zeus*, nu mai poți controla personal soldații, în cazul unei lupte, dar poți fi sigur de succes, dacă vei trimite la luptă o armată bine proporționată. Deși grafica este izometrică, este plăcută și adecvată unui asemenea joc. Jocul are și o bucurie în plus pentru fani: posibilitatea de a juca și în modul multiplayer. Cele șapte campanii te introduc în atmosfera misterioasă și feerică a Chinei, unde ai toate șansele să te simți ca un tăcut imperial, pentru câteva săptămâni.



Strategie de construcție: Emperor: Rise of the Middle Kingdom



IMPACHETAT  
Pentru a scrie  
indiferent  
este indicat să  
construiți  
după o planșă. Apar  
astfel în locuri de  
măști



DREPTI! Sase tipuri de unitati  
stau la dispozitie pentru luptele  
sporadice. Trupele se recruteaza  
in foruri, iar limita de unitati  
este, ca de obicei, frustranta.

printre care catapulte și cavaleri. La un atac asupra unui oraș inamic, ca în jocurile anterioare, nu deții controlul asupra unităților, astfel că nu poți face nimic altceva decât să pariezi pe ai tăi și să gândești pozitiv. Din punctul de vedere al graficii, Emperor rămâne fidel strămoșilor: nuanțele complexe, nivelul ridicat al detaliilor servește la crearea unei imagini foarte vii a străzilor, omuleții mișună peste tot. Nu există însă nici urmă de perspectivă 3D, fiind prezentă doar bătrâna izometrie. Fondul muzical oriental și sample-urile vocilor sunt foarte plăcute. Deranjante sunt misiunile tutorial care sunt un pic prea voluminoase, iar help-urile, cam vagi. O dezvăluire pentru veteranii acestui gen: în sfârșit există mult așteptatul mod Online.

#### PUNCTAJ EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

PRODUCĂTOR Impressions  
DISTRIBUTOR Vivendi Universal

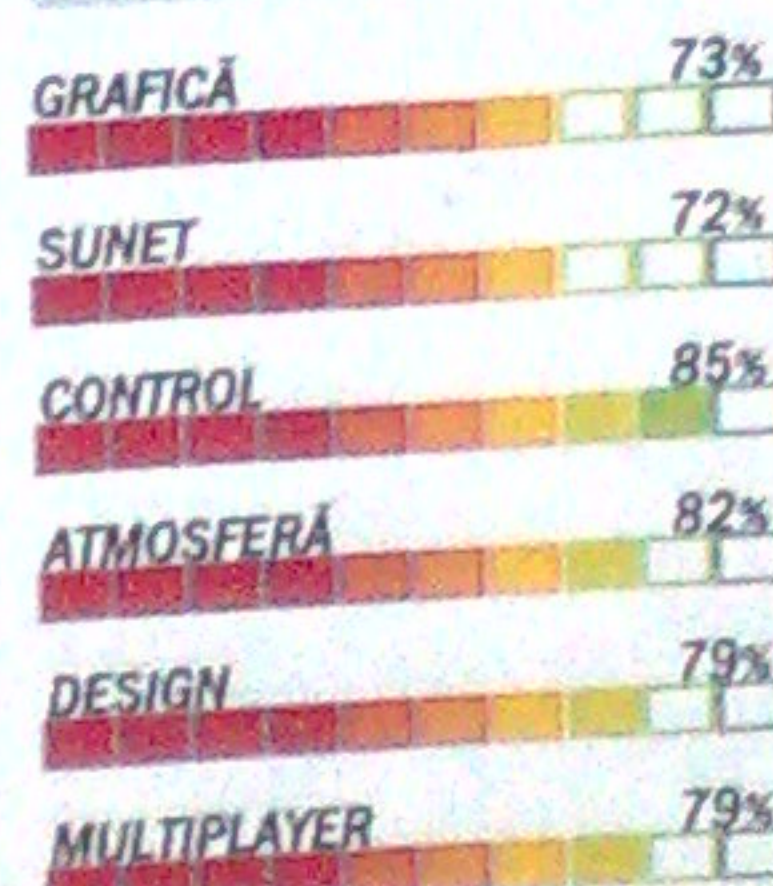
PREȚ cca 40 USD  
TERMEN a apărut

VÂRSTA  
Fără limită

NECESAR CPU 350 MHz  
128 MB RAM  
RECOMANDAT CPU 500 MHz  
256 MB RAM

SUPORT  
Direct 3D

MULTIPLAYER  
Single-PC 1 Rețea 8  
Internet 8  
1 jucător/pachet



79

## SPIDER-MAN SOLDIER OF FORTUNE DOUBLE II HELIX



Jocurile verii 2002!

MONOSIT

Pentru lista completă puteți suna la  
tel: 3306352; 3302375; 3304580;

tel/fax: 3306351

e-mail: monosit@rdsnet.ro

www.monosit.ro

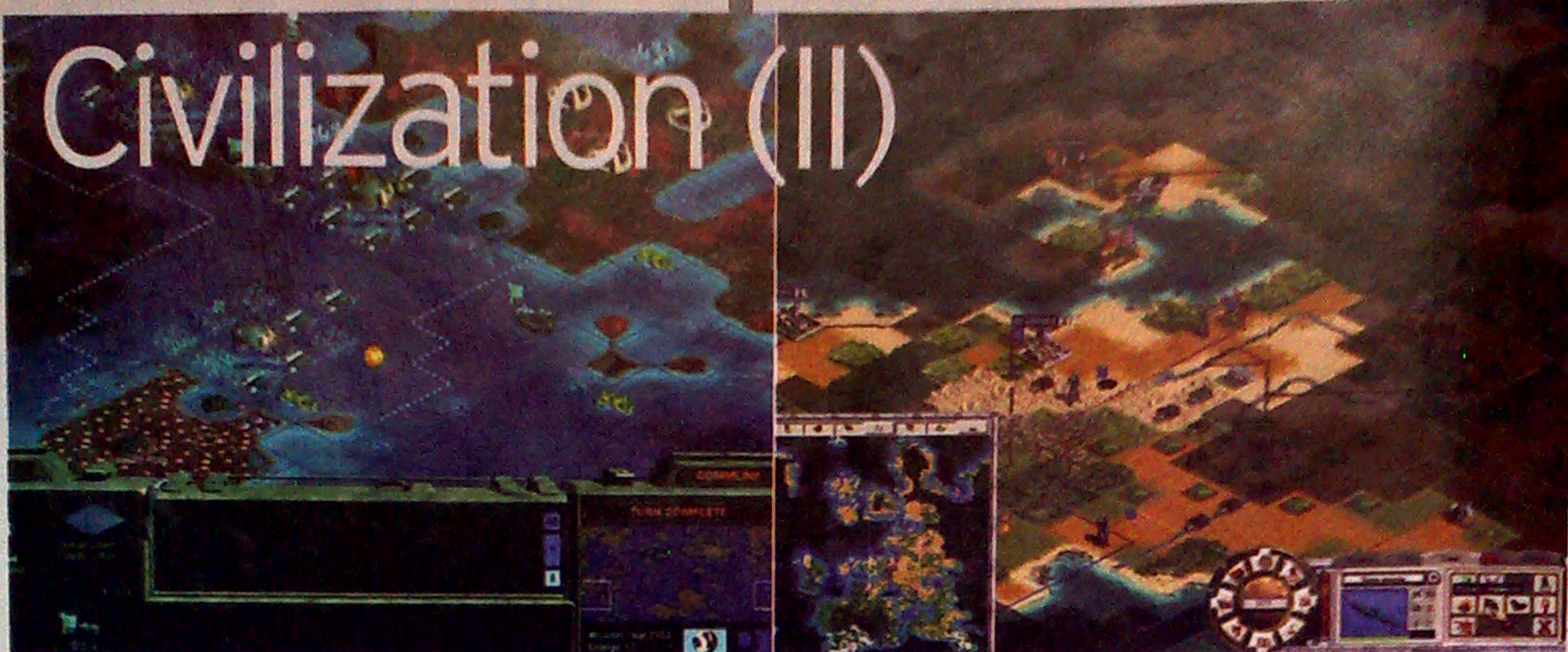
Comenzile de pe site beneficiaza de  
5% discount !!!

Ne puteți vizita și în

Splaiul Unirii 4, Bl. B3, Sc. 2, Ap. 10  
( blocul Sitraco Center din Piața Unirii )



# Testul timpului: Civilization (II)



"În Civilization, conceptul central a fost acela că **trebuia să fie un "god-game", în care să joci ca erou și conducător al unei civilizații de-a lungul istoriei**"  
(Sid Meier)

**C**u trecerea anilor, Sid Meier nu se oprește. La sfârșitul anului 1996 apare **Civilization II: Conflicts in Civilization**, primul expansion oficial al lui CivII, care conține 12 scenarii noi.

Pentru Microprose urmează o perioadă tulbură, aflându-se în mijlocul luptei pentru legalizarea mărcii "Civilization". În timp ce avocații firmei erau ocupați cu procesul, membrii Civ team erau la fel de ocupați cu finalizarea unui al doilea add-on la CivII, intitulat **Fantastic Worlds**. Acesta vine cu 15 scenarii noi, plasate în ambience SF și fantasy și cu un număr de cinci ori mai mare de unități față de primul add-on. **Civilization II: Test of Time**, ultimul add-on pentru **Civilization II** deschide noi lumi de joc, Microprose numindu-l "trei jocuri într-unul": clasicul CivII, **World of Midgard** și **Universe of Lalande**. Este capătul de linie pentru seria CivII, dar urmașii stau la pândă. După apariția lui **Test of Time**,

echipa lui Sid Meier și-a dat "disband", Sid însuși părăsește Microprose pentru un nou proiect, care urma să se numească Firaxis Games. Fanii Civ doreau un joc asemănător bătrânului TBS, așa că li s-a făcut pe plac și au primit Sid Meier's Alpha Centauri. Jucătorul poate alege între una dintre cele șapte facțiuni, care reprezintă interese aparte ale rasei umane pe planeta Alpha Centauri, în scopul începerii unei noi vieți. La sfârșitul lui 1999 apare și add-on-ul Sid Meier's Alien Crossfire. Își fac apariția șapte noi facțiuni și nouă tehnologii, proiecte secrete, arme și storyline extins. Trebuie spus, fără răutate, că Alpha Centauri a rărit și mai mult rândurile fanilor afecționați de Sid, continuând panta descendentă a seriei.

În iunie 1998, Activision a anunțat că a obținut de la Microprose licența pentru realizarea și publicarea lui **Civilization: Call to Power**. O întreagă echipă de veterani ai

industrii jocurilor s-a reunit pentru a crea ceea ce se poate numi cea de-a treia generație a lui **Civilization**. Jocul a apărut în 1999 și a extins universul Civ până la 3000AD, adăugând nouă secole de tehnologie, arme și dezvoltare socială. Cele două mari părți în care depășește jocurile anterioare sunt interfața și sistemul diplomației. O altă inovație, care a captivat imaginația fanilor, a fost cea a războaielor neconvenționale, care include dezastrele ecologice și armele biologice. Mare parte dintre membrii lui CtP s-au reunit anul următor pentru **Call to Power II**, care a rezolvat multe din nemulțumirile fanilor. A fost eliminată Space Age și interfața grafică a fost refăcută. În comparație cu CivI și CivII, seria **Call to Power** a introdus mai multe opțiuni de victorie: pe lângă cucerirea lumii și prima națiune care ajunge pe Alpha Centauri, jucătorul poate să se zbată pentru pacea lumii sau să conducă prima

națiune să construiască Gaia Controller. Pentru victoria diplomatică și științifică, trebuie să faci alianțe cu toate civilizațiile existente. Mai târziu, trebuie să-ți conduci poporul prin arborele tehnologic și să dobândești Gaia Controller și apoi să construiești o minune a lumii cu același nume.

Dar adevărata urmare, **Sid's Game**, trebuia să apară și, după ce a fost anunțat la E3 în mai 1999, Firaxis și Infogrames curmă suferințele fanilor. Dar a meritat oare așteptarea? Un TBS cu vedere izometrică poate să mai aibă succes? Cred că Mr. Civilization este cel mai în măsură să răspundă: "În rolul său, jucătorul conduce și clădește propria civilizație, urmărindu-i creșterea și expansiunea, ridicarea sau căderea. Pe măsură ce înaintează în joc, jucătorul poate să vadă rezultatul deciziilor sale și succesul depinde de abilitatea sa".

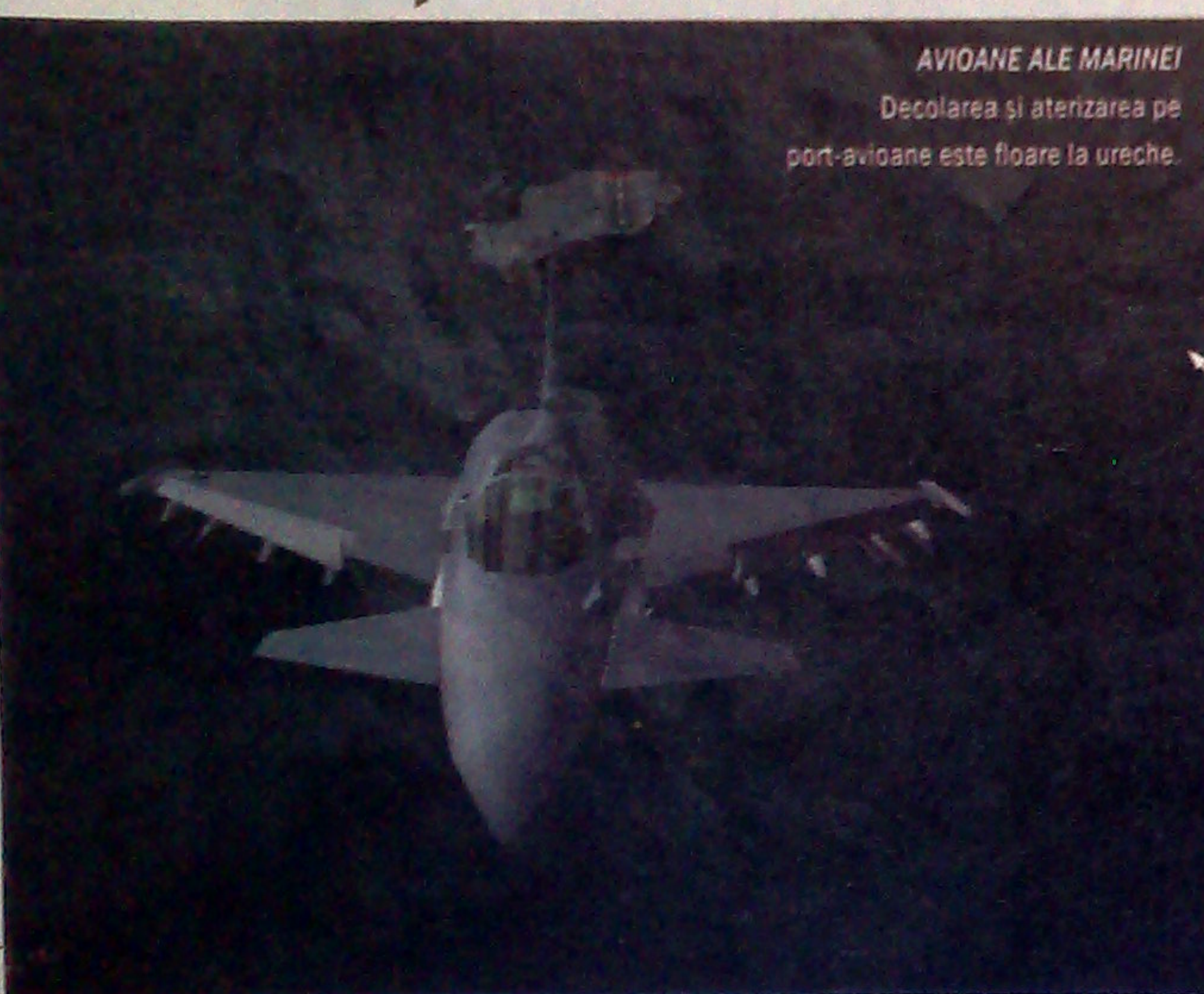








# Eurofighter Typhoon: Operation Icebreaker



**AVIOANE ALE MARINEI**  
Decolarea și aterizarea pe port-avioane este floare la ureche.



**PUNTEA DE COMANDĂ**  
Operațiunile aeriene sunt planificate aici.



**BOMBARDAMENT**  
În loc de containere cu alimente, veți lansa rachete distrugătoare spre obiectivele de la sol.

Într-o nouă campanie militară, **Jäger-ului 90** i se permite să decoleze încă o dată.

**C**a simulator de zbor, cu toate că a apărut acum un an, Eurofighter Typhoon este de neînvinș. Fie datorită faptului că este extrem de ușor de manevrat, datorită diversificării misiunilor, datorită cerințelor din misiune sau secvențelor motivatoare din timpul jocului – nici un alt simulator nu asigură pasionaților de pilotat zboruri

atât de captivante. Zilele acestea, a apărut versiunea Gold a jocului, care, pe lângă programul principal care poate fi găsit numai pe Internet, aduce și add-on-ul Operation Icebreaker. În campania nouă, escadrila Typhoon trebuie să recucerească o insulă care inițial fusese controlată de port-avioane rusești. Cu toate că misiunile noi sunt o adevărată provocare chiar și pentru așii zborului, la fel ca și misiunile vechi, atmosfera suferă, din păcate, din cauza lipsei secvențelor video. În afară de efecte meteo, producătorii jocului de acum un an nu au adus nici o îmbunătățire engine-ului. În comparație cu splendidul joc IL-2 Sturmovik, Eurofighter Typhoon arată destul de învechit. În orice caz însă, te poți delecta jucându-l.

## OPINIE BOGDAN GAVRA

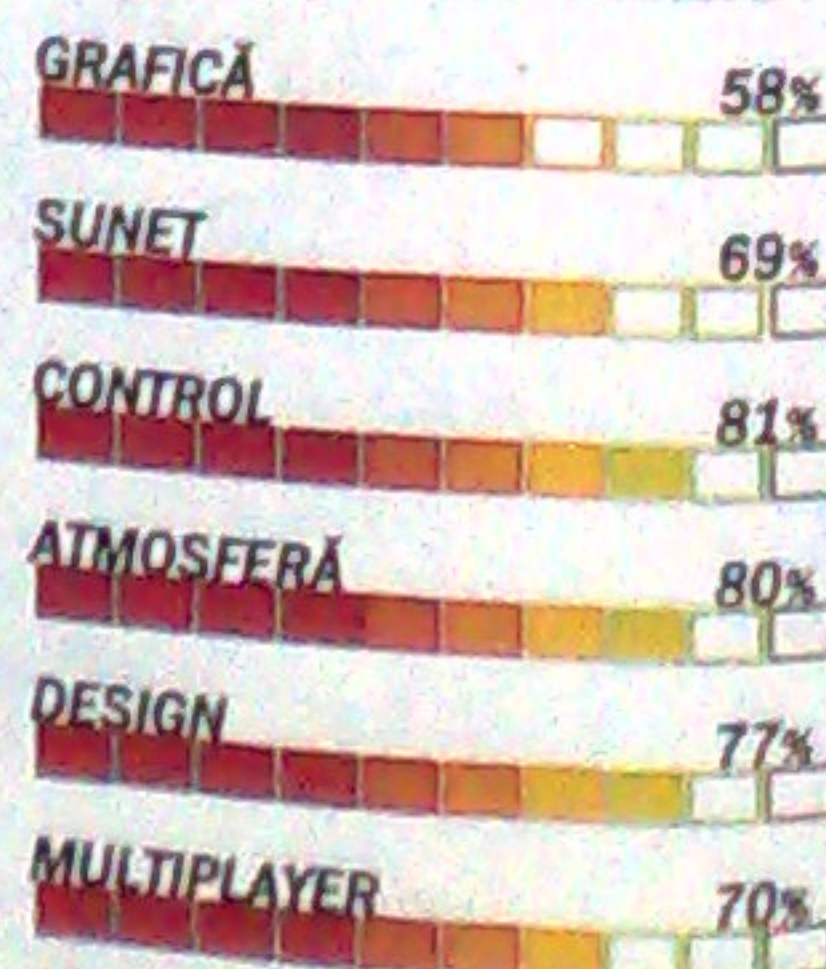


Cu escadrila Typhoon la spart gheața

În momentul în care te instalezi în cockpit-ul cald al unui aparat de zbor din Operation Icebreaker, te cuprinde o senzație de bine, bordul simplu reconfortându-te pe loc. Grafică nițel cam învechită nu te împiedică să pilotezi cu mare plăcere oricare dintre modelele disponibile în joc. Păcat că băleții de la Rage nu au umblat un pic la engine, măcar pentru a-l scutura de praf. Dar, chiar și așa, avem de-a face cu un add-on reușit, care se ridică cel puțin la nivelul originalului. Misiunile sunt atât de izbutite și de echilibrate, încât ar putea servi piloților din Academia de Zbor ca misiuni de antrenament virtual. Add-on-ul reprezintă un challenge chiar și pentru veteranii joystick-ului pentru simulatoarele de aviație. Bombardamentele la sol, deosebit de spectaculoase, și luptele aeriene vor face deliciul fanilor "zborului cu orice preț".

## PUNCTAJ EF TYPHOON: ICEBREAKER

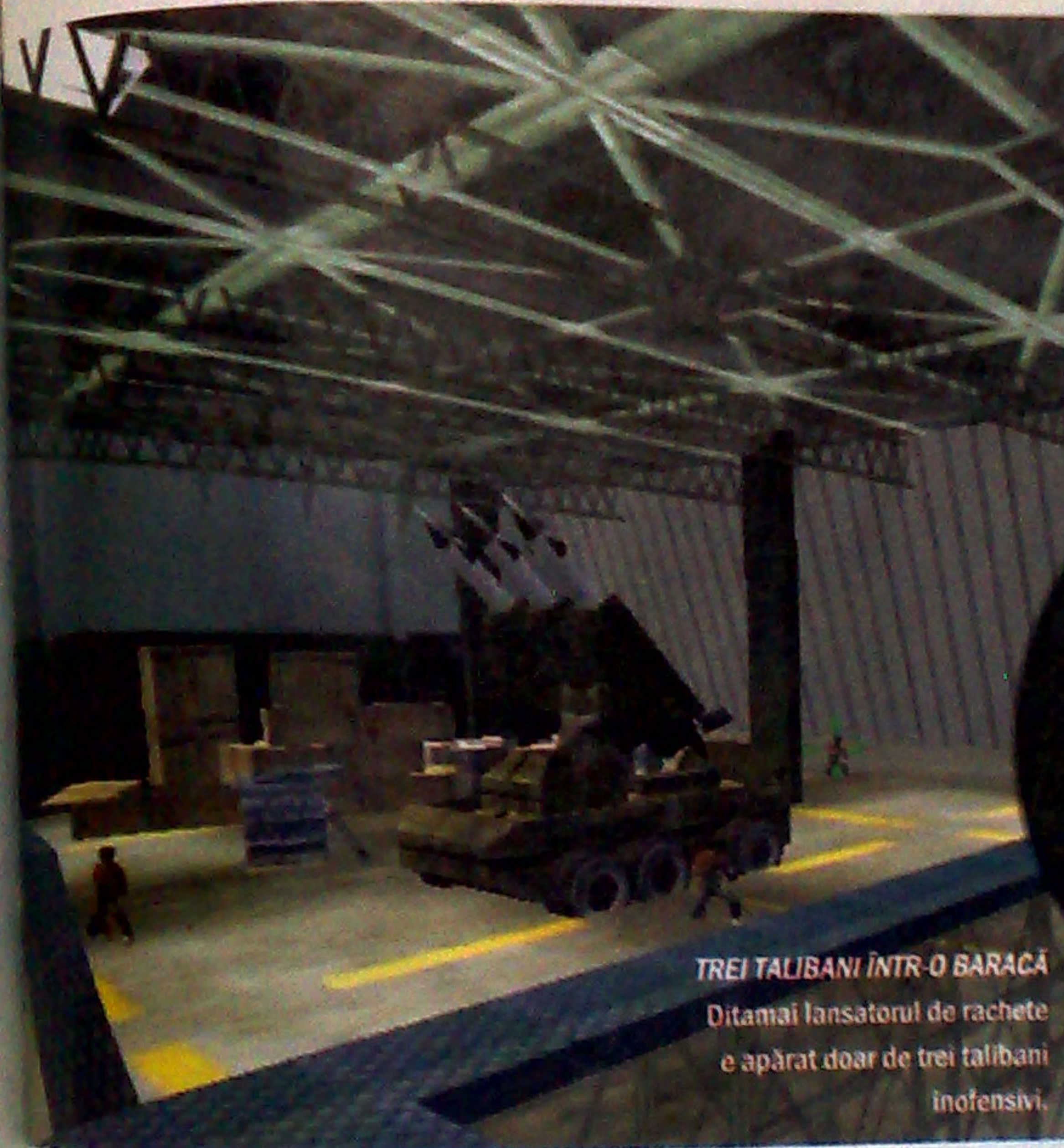
|   |  |
|---|--|
| <b>PRODUCĂTOR</b><br>Rage                         | <b>DISTRIBUTOR</b><br>Rage                     |
| <b>PREȚ</b><br>cca 25 USD                         | <b>TERMEN</b><br>a apărut                      |
| <b>VÂRSTA</b><br>Peste 12 ani                     |  |
| <b>NECESAR</b><br>CPU 300 MHz<br>64 MB RAM        | <b>RECOMANDAT</b><br>CPU 800 MHz<br>128 MB RAM |
| <b>SUPORT</b><br>Direct 3D                        |  |
| <b>MULTIPLAYER</b><br>Single-PC: 1<br>Internet: 8 | <b>Rețea: 8</b><br>1 jucători/pachet           |



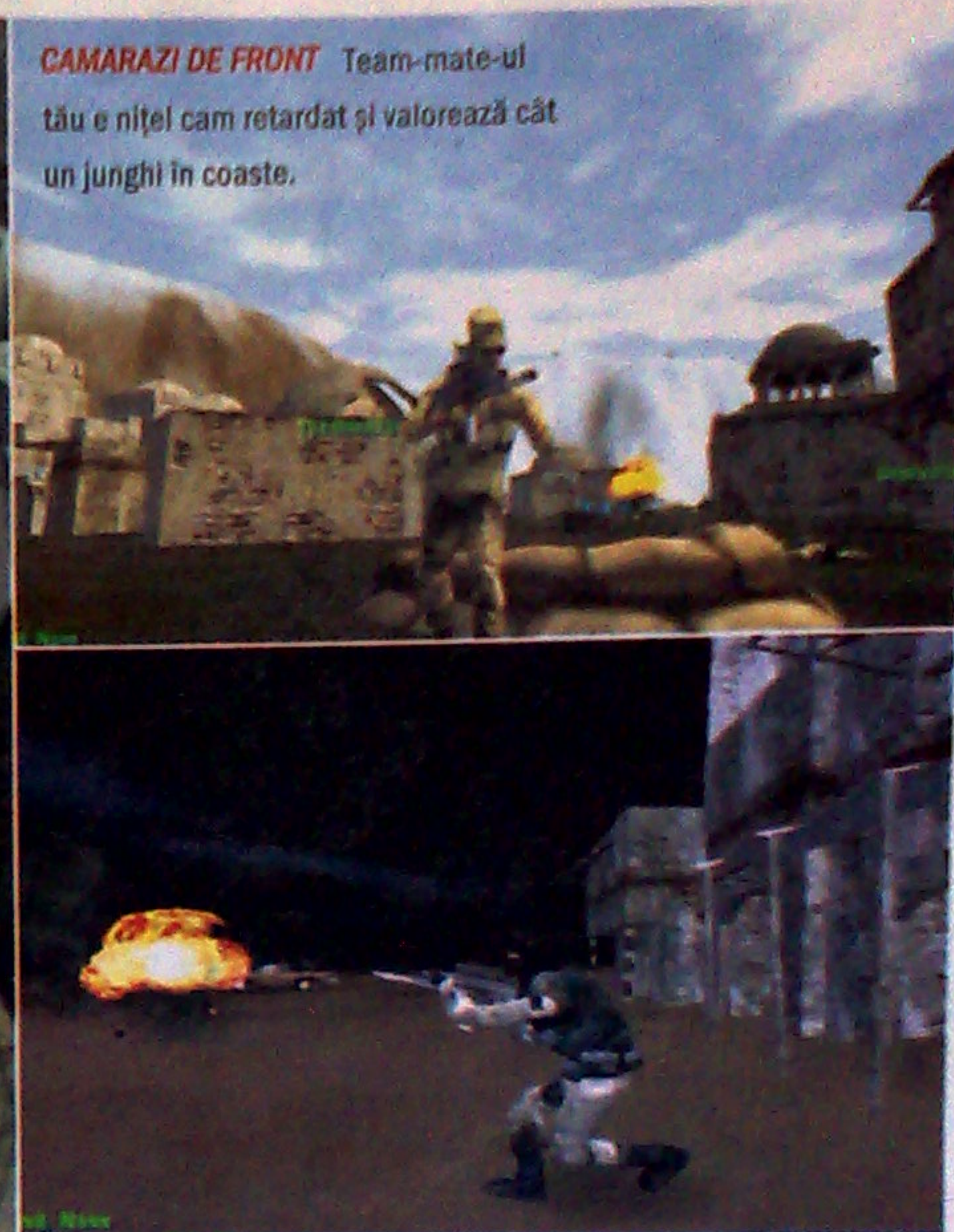
87



# Delta Force: Task Force Dagger



**TREI TALIBANI ÎNTR-O BARACĂ**  
Ditamai lansatorul de rachete  
e apărut doar de trei talibani  
inofensivi.



**CAMARAZI DE FRONT** Team-mate-ul  
tău e nițel cam retardat și valorează cât  
un junghi în coaste.

**Careu Novalogic:** ce au făcut producătorii shooterului  
anul trecut?

**GRAFICĂ DE ANTICARIAT**

Engine-ul e mai prăfuit  
decât colinele din jurul  
Kabulului.

În orice caz, nu au  
lucrat la Delta Force:  
Task Force Dagger.  
Cea de-a patra parte a seriei de  
shoote tactică nu e decât o  
experiență de genul deja-vu.  
Nivelurile arată la fel ca în  
versiunea precedentă: pers-  
pectivă gigantică, detalii  
lucrate, ce să zică, un zero  
lustruit. Adversarul e mai prost  
ca noaptea, iar misiunile nu  
se abat nici ele de la această  
regulă. În rolul luptătoru-  
lui american zburzi prin

Afganistan dintr-un loc într-  
altul, alegi pe drum  
documente secrete, arunci în  
aer aeroporturi și uciți talibani.  
Și cam atât. Și totul fără gust. În  
2001, misiunile ți-ar mai fi  
produs oarecare plăcere, însă,  
în era lui Flashpoint, Task  
Force Dagger e învechit.  
Modul multiplayer e totuși  
o alternativă interesantă la  
Counter-Strike & Co. Pe  
serverele Internet se desfășoară  
partide Team-Deathmatch  
și Capture-the-Flag, care,

datorită arsenalului variat  
și a hărților multiplayer, te pot  
ține lipit de monitor mai mult  
decât o singură seară.  
Campania solo, cum spuneam,  
lasă de dorit. Poate că în SUA  
va înregistra ceva succes,  
jocul oferind ocazia unei  
răzbunări virtuale împotriva  
talibanilor. O răzbunare facilă,  
căci afganii au suferit o  
lobotomie înaintea acestui  
joc. La moarte, mujahedini!

## OPINIE CIPRIAN TORJ



Delta Force aterizează pe  
aeroportul din Khandahar!

Nu știu dacă are vreo importanță, însă eu nu am fost fan al seriei Delta  
Force niciodată. Orice titlu ar scoate, Novalogic reușește să rămână în  
urmă la capitolele grafică, AI, sunet, control, atmosferă. A mai rămas  
ceva? A, da, multiplayer-ul, care e destul de reușit, oferind partide  
antrenante, mai ales că se pot înfrunța 32 de jucători. Totuși CS-ul  
rămâne alternativa de preferat, iar nou-noul Tactical Ops îl ridiculizează  
de-a dreptul. Campania singleplayer se desfășoară astfel: încet și calm,  
străbați spații decolorate și prost texturate, elimini cei 623 de talibani pe  
care îi recunoști după costumația idioată: turban, barbă și bluză  
portocalie, și ajungi la capătul jocului. Uf! Nivelul de dificultate este dat  
de nervii tăi greu încercați. Satisfacția ar trebui să survină după lichidarea  
tuturor talibanilor, distrugerea armelor nucleare și a depozitelor acestora,  
însă întârzie să mai apară. Sunt curios dacă Task Force Dagger va fi  
găzduit de cluburile noastre, așa cum se întâmpla demult cu DF2.

## PUNCTAJ DELTA FORCE: TF DAGGER

|  |  |
|--|--|
| <b>PRODUCĂTOR</b><br>Novalogic                                       | <b>DISTRIBUTOR</b><br>Electronic Arts          |
| <b>PREȚ</b><br>cca 30 USD  | <b>TERMEN</b><br>a apărut                      |
| <b>VÂRSTA</b><br>Peste 16 ani  |  |
| <b>NECESAR</b><br>CPU 400 MHz<br>64 MB RAM                           | <b>RECOMANDAT</b><br>CPU 800 MHz<br>128 MB RAM |
| <b>SUPORT</b><br>Direct 3D   |  |
| <b>MULTIPLAYER</b><br>Single-PC 1<br>Internet 32<br>1 jucător/pachet | <b>Rețea 32</b>                                |

|                    |     |
|--------------------|-----|
| <b>GRAFICĂ</b>     | 50% |
| <b>SUNET</b>       | 59% |
| <b>CONTROL</b>     | 75% |
| <b>ATMOSFERĂ</b>   | 48% |
| <b>DESIGN</b>      | 63% |
| <b>MULTIPLAYER</b> | 78% |

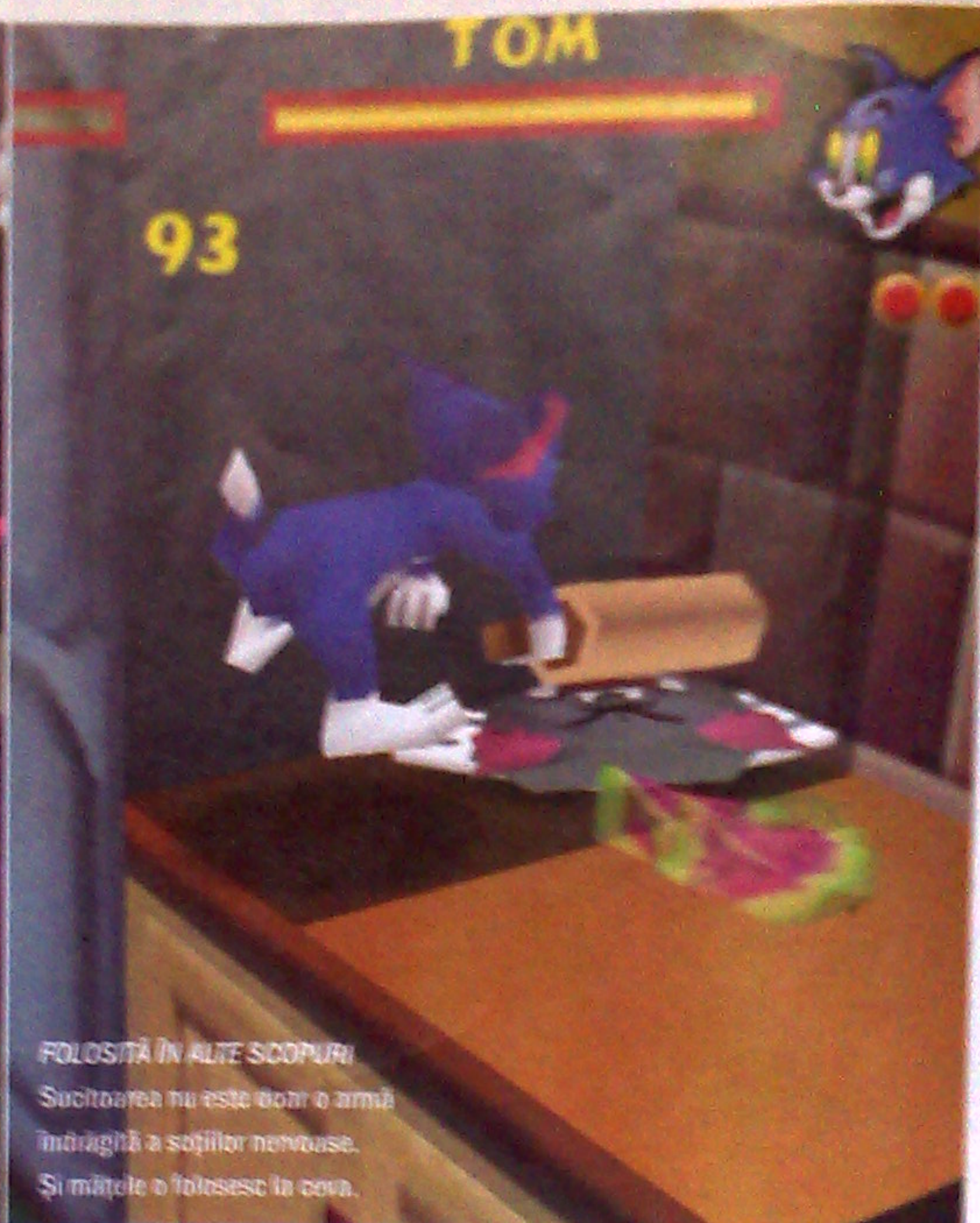
61



# Tom and Jerry in Fists of Furry



**AU, DOARE!** Vezi umbrela?  
Dar și mai important: vezi vârful  
ascuțit din mijloc?  
Jerry se pregătește să arunce...



**FOLOSITĂ ÎN ALTE SCOPURI**  
Suctoarea nu este doar o armă  
îmbrăgă a soțiilor nervoase.  
Și mâțele o folosesc la ceva.

**Motanul Tom  
și șoricelul  
Jerry se bat.  
Și iar se bat.  
Și se tot bat...**

**M**anualul descrie la fix care este scopul acestui joc: „Sparge-i nasul adversarului”. Prin bucătărie, sufragerie și prin curte, îl controlezi pe Tom sau pe Jerry împotriva binecunoscutelor figuri din desenul animat. În cele zece arene de mărimea monitorului – tridimensionale – alergi, sari și te bați atât cât te ține tastatura. Pe imagine, sus, îți este indicat nivelul de viață pe care-l mai ai la dispoziție. Scanele poți să le arzi, cu lepata poți pocni, iar sobele

așteaptă să-ți introduci adversarul în ele. Toate acestea sunt menite să-ți scurteze cât mai repede viața. Stilul grafic de desen animat a fost foarte bine realizat: dacă Jerry îl tartește pe Tom, acesta rămâne afiș. Mai puțin bine a fost realizat controlul: pe tastatură sunt mult prea multe taste utilizabile, iar suportul pentru gamepad lipsește cu desăvârșire. Nu contează, fiindcă mult nu vei sta să joci: desfășurarea monotonă a ostilităților te face să te plictisești după câteva zeci de minute de joc.

## OPINIE

JACINT LUDU

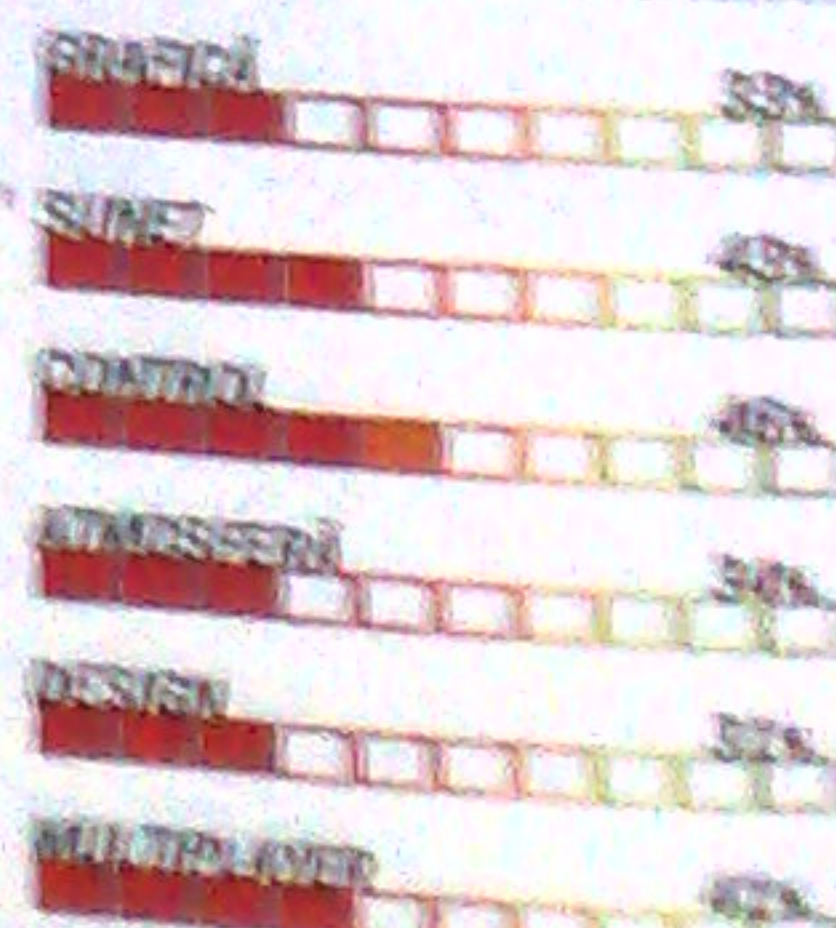


Personajele arhicunoscute, din seria de desene animate, se embarcă între ei ore în șir

Tom îi dă în cap lui Jerry cu un ghiveci, șansecile reventă din soc ripostează cu o bătă de baseball. Spike se bagă în luptă și el, folosindu-se de vase cu apă pentru plesni pe post de proiectil. În acest joc, cel mai important (și, de fapt, singurul) lucru este ciomăgăria. Personajele se pocnesc între ele folosindu-se de diverse obiecte, care la prima vedere par aște astensile posibile. Toate obiectele, începând de la ouă și terminând cu vasele pentru plesni, au o unică întrebuințare: pocnirea adversarului. Astfel, vei avea ocazia să vezi scene în care răpășca ridică o bancă și dă cu ea drept Tom sau în care motanul sapă în pământ cu un zic în mână pe rășnăle harnan. Distracția de scurtă durată devine te plictisești repede de monotonia jocului și de lipsa de viață.

## PUNCTAJ TOM AND JERRY

| PRODUCĂTOR                                       | DISTRIBUTOR              |
|--|--------------------------|
| Newkitten  | Ubi Soft                 |
| PREȚ   | TERMEN                   |
| cca 25 USD                                       | a apărut                 |
| VÂRSTA   |                          |
| Fără limită                                      |                          |
| NECESAR  | RECOMANDAT               |
| CPU 233 MHz<br>64 MB RAM                         | CPU 400 MHz<br>64 MB RAM |
| SUPORT   |                          |
| Direct 3D  |                          |
| MULTIPLAYER                                      |                          |
| Single-PC 2<br>Internet -<br>2 jucători / pachet | Rețea -                  |



38



# Britney's Dance Beat



**MANEVRA DE DISTRAGERE A ATENȚIEI** Videoclipurile sunt singurul lucru remarcabil în Britney's Dance Beat.

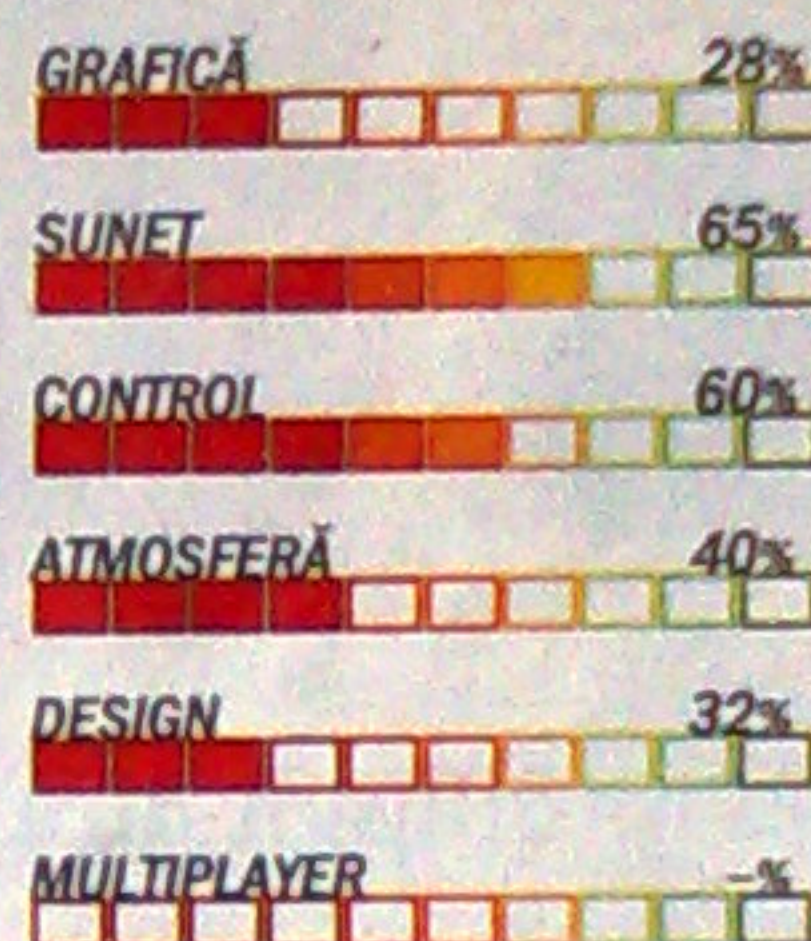
Vrei să dansezi, du-te la dans! **Vrei să te lovească plictiseala, joacă Britney's dance Beat!**

**B**ritney are o idee: un joc pentru PC în care jucătorul, folosindu-se de tastele cursorului, imprimă mișcările pentru figura care dansează pe display. Pentru un asemenea concept, cu siguranță, cineva și-a stors creierii – și iată ce a rezultat: jucătorul alege

unul dintre cei zece dansatori. Figura pixelată începe să țopăie urmând indicațiile date de jucător. Adică: cursor în jos, cursor în sus și, rareori, câte un space. Dificultățile pentru sexul bărbătesc vor fi majore, deoarece pe ecranul din spate apare Britney pozând ispititor în videoclipurile sale. Îmbrăcată în latex, Britney te seduce rostogolindu-se pe podele laminate, zburdă în stil școlăresc, distrăgându-ți total atenția. Cel ce nu se lasă ispitit termină Dance Beat într-o jumătate de oră. Cu ce rămâi? Îți dai seama că e o chestie de prost gust și trăiești experiența unui joc cu care doar ți-ai pierdut vremea. Deviza continuă e: „Nu uita să te distrezi!”

## PUNCTAJ BRITNEY'S DANCE BEAT

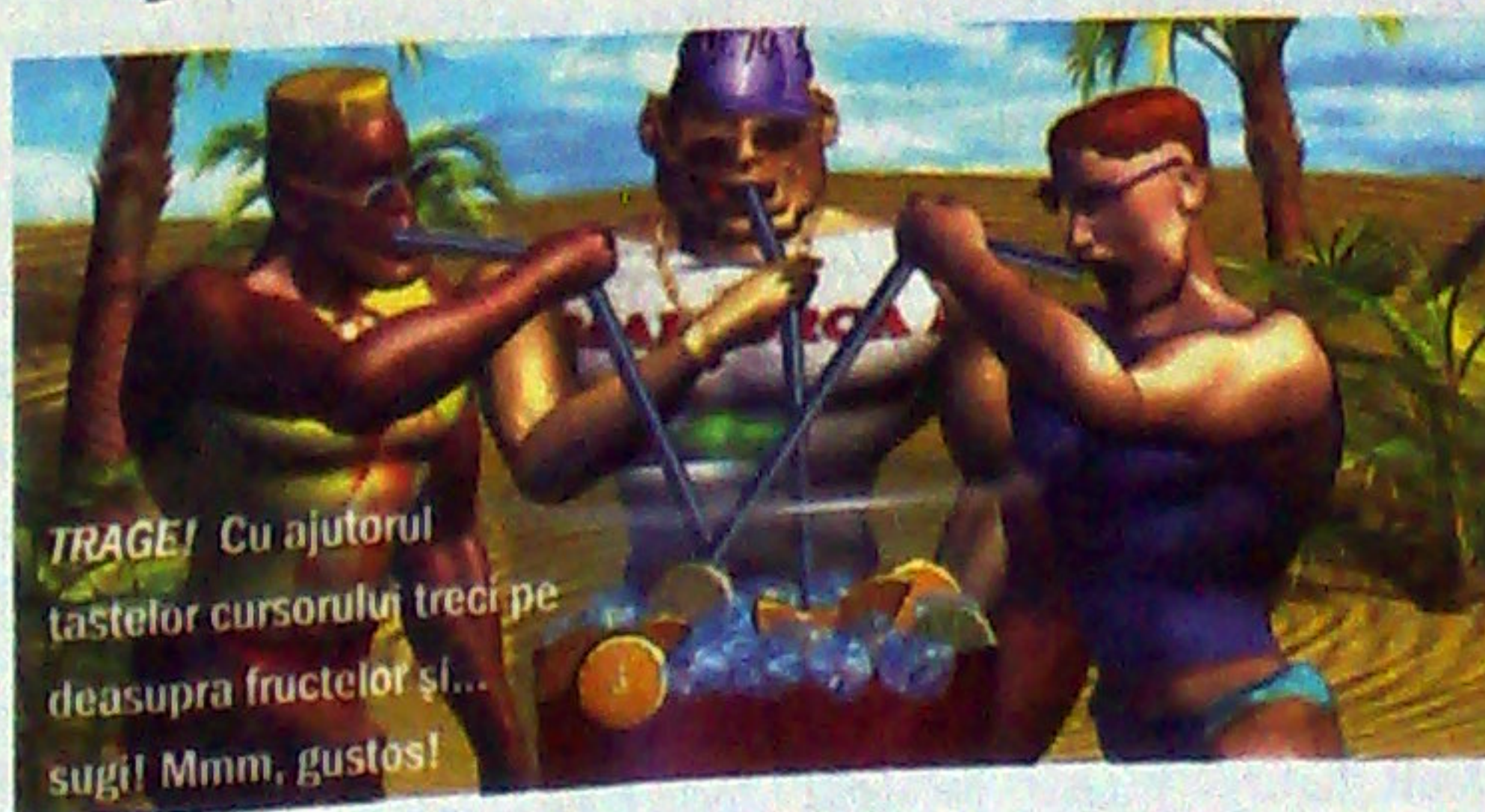
|   |  |
|---|--|
| <b>PRODUCĂTOR</b><br>THQ  | <b>DISTRIBUTOR</b><br>Jowood                   |
| <b>PREȚ</b><br>cca 30 USD   | <b>TERMEN</b><br>a apărut                      |
| <b>VÂRSTA</b><br>Fără limită  |  |
| <b>NECESAR</b><br>CPU 350 MHz<br>64 MB RAM                          | <b>RECOMANDAT</b><br>CPU 500 MHz<br>128 MB RAM |
| <b>SUPORT</b><br>Direct 3D  |  |
| <b>MULTIPLAYER</b><br>Single-PC 1<br>Internet -<br>1 jucător/pachet | <b>Rețea -</b>                                 |



20

# The King of Mallorca

Să fii rege - conform acestui joc - **înseamnă să-i furi pe ceilalți, să bei și să te înconjuri de femei.**



**TRAGE!** Cu ajutorul tastelor cursorului treci pe deasupra fructelor și... sugi! Mmm, gustos!

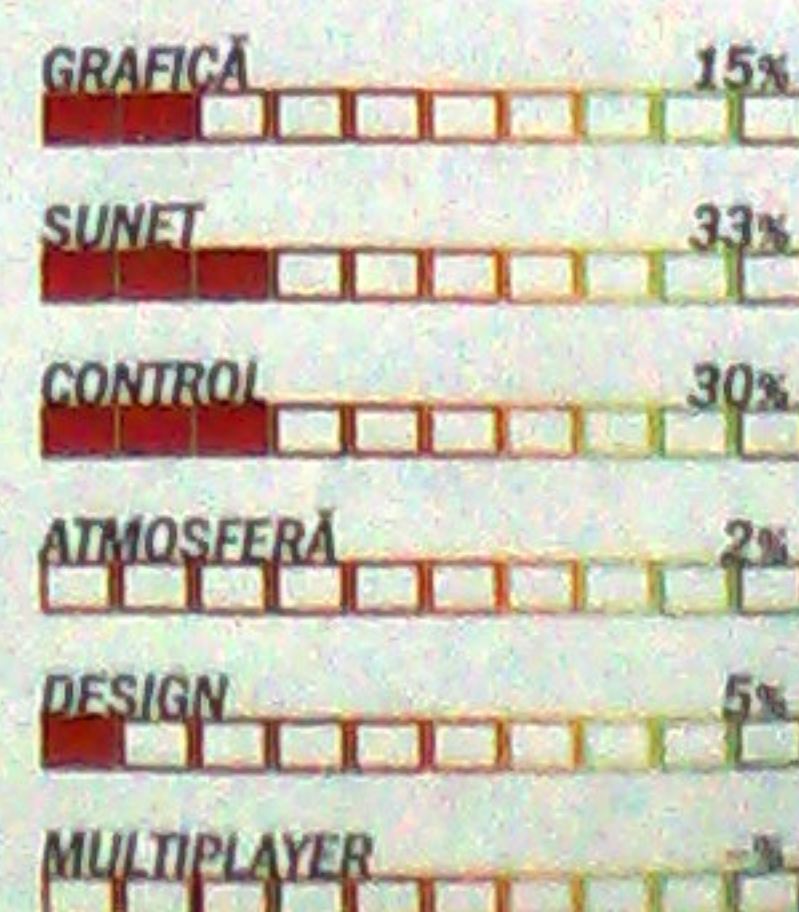
**E**xistă lucruri în lumea asta care sunt atât de tâmpite, încât poți să le consideri amuzante. Mai sunt și alte lucruri care sunt, pur și simplu, doar tâmpite: de exemplu, acest joc, The King of Mallorca. Controlezi un sac de mușchi, deloc simpatic, pe o insulă de vacanță și-ți câștigi paraii pentru așa-zisele ture by night. Posibilitățile de a-ți face rost de bani sunt multiple:

participi la concursul cine bea mai multă sangria, stropești bikinii fetițelor sau furi, pur și simplu, din buzunarele trecătorilor, răsucindu-te în jurul acestora cu ajutorul tastelor cursorului. De fiecare dată când reușești, personajul te răsplătește cu un rânjel: „Ha, ha, mă puteți pupa undeva toți!”. Regele din Mallorca devine, în cele din urmă, cel care reușește să aibă cele

mai „bune” femei: curând, într-unul dintre baruri, apare „supereroul”, preocupându-se doar de a da pe gât un pahar după celălalt. Astfel sunt atrase damele, pe care poți să le pipăi ulterior cu mouse-ul. În fine, ce-o mai fi urmărind și jocul ăsta, te las pe tine să hotărăști. Aruncă numai o privire asupra evaluării.

## PUNCTAJ THE KING OF MALLORCA

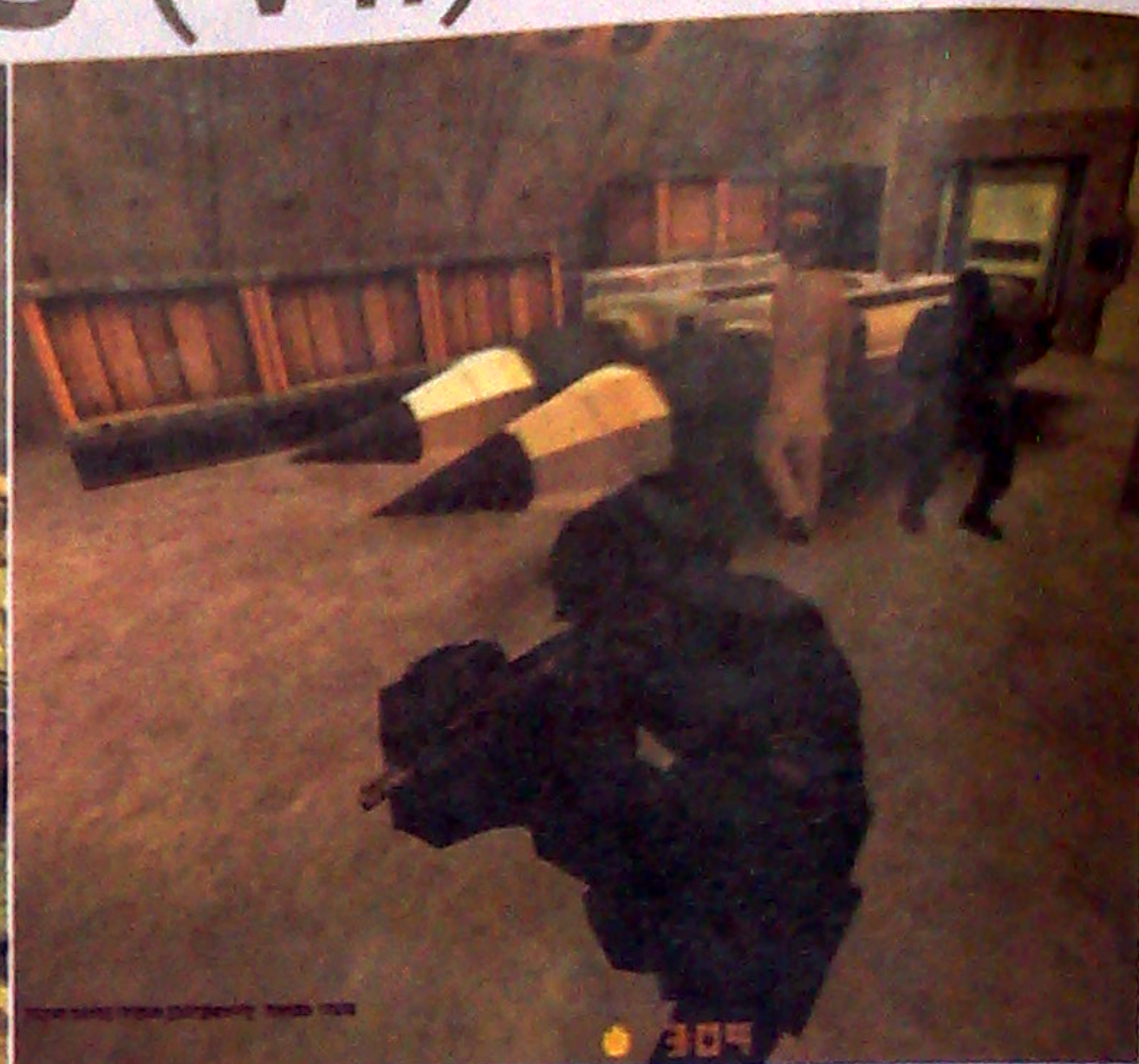
|   |   |
|---|---|
| <b>PRODUCĂTOR</b><br>Modern Games                                   | <b>DISTRIBUTOR</b><br>Jowood                  |
| <b>PREȚ</b><br>cca 15 USD   | <b>TERMEN</b><br>a apărut                     |
| <b>VÂRSTA</b><br>Peste 12 ani                                       |   |
| <b>NECESAR</b><br>CPU 400 MHz<br>64 MB RAM                          | <b>RECOMANDAT</b><br>CPU 600 MHz<br>64 MB RAM |
| <b>SUPORT</b><br>Direct 3D  |   |
| <b>MULTIPLAYER</b><br>Single-PC 1<br>Internet -<br>1 jucător/pachet | <b>Rețea -</b>                                |



1



# Old Goodies (VII)



S-au întâmplat atât de multe evenimente în trei ani, încât o pagină nu mi-ar ajunge să le amintesc. **Ca urmare, primiți un "bucet" din întâmplările cele mai hazlii.**

**T**otul a început în martie 1999. Producătorii mod-ului numit ulterior **Counter-Strike**, s-au adunat pentru a realiza o mică operație cosmetică jocului lor favorit: **Half-Life**. Ei își doreau un mod care să prezinte războiul dintre teroriști și trupele anti-tero. S-au gândit la tot felul de denumiri precum: **Counter-Strike**, **Terror-Force**, **Terrorist Wars** sau **Strike Force**. În urma unor discuții cu Joost Schurr, proiectul și-a găsit un spațiu temporar pe site-ul **Planet Half-Life**.

În iunie 1999 a fost publicată versiunea beta 1. După acest eveniment au urmat nenumărate alte beta-uri, fiecare corectând câte ceva sau aducând ceva nou față de versiunea anterioară. În acea perioadă, producătorii își schimbau destul de des adresa virtuală, astfel că acest superb mod a ajuns să fie găzduit de-a lungul timpului de peste 20 de site-uri. În prezent, adresa oficială este: [www.counter-strike.net](http://www.counter-strike.net). Jocul

care s-a prezentat la primul său test nici nu semăna cu versiunea actuală: modelele personajelor erau aproape identice, ping-urile erau îngrozitor de mari, iar harta (**Mansion**) a fost sub orice critică. Producătorii au reușit să găsească doar cinci jucători care erau dispuși să încerce noul joc. Opinia lor a fost dezarmantă. În această primă versiune nu puteai să deosebești personajele care se aflau la o distanță puțin mai mare: pur și simplu nu era nici o diferență grafică între teroriști și forțele speciale. Partidele semănau cu un **Deathmatch** uriaș: jucătorii trăgeau în tot ceea ce mișca. Mesajul care apărea cel mai des pe monitor nu era unul care să anunțe victoria unei părți, ci era un mesaj de eroare foarte cunoscut: "Windows has performed an illegal operation". Dacă nu ceda sistemul de operare, se prăbușea serverul. Cu alte cuvinte, totul era pe dos. În luna septembrie a aceluiași an, a fost publicat unul dintre primele modele: un terorist arab.

Acesta a fost atât de haios, încât, la o zi după, au și apărut bancurile care-l comparau cu eroi din **Star Wars** sau cu niște teroriști în pijamale.

Versiunea beta care purta numărul 4 a fost foarte așteptată de comunitatea de fani. Aceasta introducea comenzi vocale, care făceau jocul mai ușor. Însă totul s-a terminat cu scandal din cauza comenzilor: "Requesting a shipment of raw slabs of meat!". Mii de fani și-au exprimat nemulțumirea în diferite forumuri și prin mail.

O altă curiozitate a jocului este legendarul **Yogurt Cannon**. Această armă, care folosea proiectile de smântână, a rămas o poantă eternă a jocului, nefiind implementată în nici o versiune de **Counter-Strike**. Fanii dezamăgiți au fost consolati în noiembrie 1999, când pe site-ul jocului au apărut câteva imagini despre funcționarea armei. Numeroase alte inovații au fost lăsate pe dinafară: folosirea ostaticilor ca scut viu (la sensul propriu),

introducerea unor pachete care îți cresc anumite abilități, arme și multe, multe poante.

Apariția fiecărei noi versiuni beta a fost precedată de câte un party pe IRC. Nebunia și atmosfera acestor întruniri virtuale au atras mii și mii de oameni. Chiar și producătorii afirmă că cea mai plăcută perioadă a vieții lor rămâne cea în care au dezvoltat **Counter-Strike**-ul. Acest joc, care combină perfect elementele de tactică cu cele de acțiune, a ajuns de atunci preferatul partidelor LAN și al celor on-line. Unora le place să intre în pielea teroriștilor lipsiți de scrupule care dinamitează diferite locații, altora le place postura de salvator al ostaticilor. Fiecare jucător are arma lui preferată, pe această temă purtându-se numeroase discuții aprinse. Dacă am intra într-un club, am vedea că din 10 oameni, 6 joacă CS. Acest lucru spune ceva!

JACINT ERDEI



# Memento Tolkien



**A**cum 110 ani s-a născut omul care a schimbat istoria RPG-urilor. John Ronald Reuel Tolkien a văzut lumina soarelui pentru prima oară în 1892, în Bloemfontein, în Africa de Sud. După moartea prematură a tatălui său, împreună cu fratele său mai tânăr, a fost crescut de mama lor. Convertirea văduvei la religia romano-catolică a îndepărtat-o pe aceasta de familie. Tânărul Tolkien s-a remarcat în timpul studiilor sale prin înclinația deosebită spre învățarea limbilor străine.

De obicei, copiii inventează cuvinte, el inventa limbi. Pasiunea lui pentru litere s-a amplificat și mai mult în timpul anilor de facultate petrecuți la Oxford. Într-o fază ulterioară, se va întoarce în această faimoasă instituție ca profesor de filologie. A lucrat ca traducător al Bibliei de la Ierusalim și a fost cooptat la realizarea Oxford English Dictionary. Opera sa mai cuprinde numeroase critici literare și traduceri printre care

numără "Sir Gawain and The Green Knight" și "Beowulf and The Critics". În ciuda faptului că era unul dintre cei mai buni profesori, el își face un renume cu romanele The Lord of The Rings. Într-un interviu, el afirma că a scris această epopee, ca să creeze pentru Marea Britanie un mit propriu. La baza trilogiei sale stă The Middle Earth. Acest ținut fermecat apare pentru prima oară în The Hobbit, cartea scrisă de Tolkien pentru copiii săi.

De-a lungul aventurilor sale, protagonistul cărții, Bilbo Baggins, intră în posesia unui inel magic. Acest artefact va da naștere arhicunoscutei trilogii de romane fantasy, care a marcat generații întregi. Majoritatea cititorilor îl apreciază pe maestru pentru capacitatea de a reda cu atâta pricepere fantasticul.

Pentru el însă, tot ce scria era real.

Tolkien știa foarte bine că

evenimentele descrise în povestiri nu au avut loc, dar credea că aceste aventuri descriu oamenii într-un mod diferit de viața de zi cu zi. Povestea din The Lord of The Rings se încheie în viziunea unui hobbit. Mulți cred că acest final este nefast pentru povestiri epice atât de grandioase. Adevărul este însă că J.R.R. Tolkien aprecia întâmplările "mărunte" mai mult decât orice fapt eroic sau război. El afirma că ducem lupte spectaculoase, doar pentru a ne putea duce viețile noastre plictisitoare. În afară de lingvistică, Tolkien a fost preocupat întreaga sa viață de religie.

Viziunea lui despre Dumnezeu era însă ciudată: el nu se întreba ce poate să facă pentru a-L sluji pe Domnul, ci, dimpotrivă, era frământat de ceea ce va face Atotputernicul pentru el. Din păcate, a murit înainte să poată termina una dintre cele mai mari opere ale sale, The Silmarillion. Fiul său, Christopher Tolkien, după moartea tatălui, a reușit să adune manuscrisele originale și să termine această istorie a Middle Earth. Cele 11 volume reprezintă capodopera activității lui J.R.R. Tolkien.

JĂCINT ERDEI

# ADVENTURE

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri RPG și aventură ale cititorilor PC Games:

- ▲ 1 **Neverwinter Nights**  
RPG | Bioware
- ▼ 2 **Morrowind**  
RPG | Bethesda
- ▼ 3 **Dungeon Siege**  
Action RPG | Microsoft
- 4 **Baldur's Gate 2**  
RPG | Virgin Interactive
- ▲ 5 **Planescape Torment**  
RPG | Black Isle
- ▼ 6 **Diablo 2: LoD**  
Action RPG | Vivendi
- ▼ 7 **BG2: Throne of Bhaal**  
RPG | Virgin Interactive
- ▼ 8 **Gothic**  
Action RPG | Shogun
- NOV 9 **Divine Divinity**  
RPG | CDV
- NOV 10 **Syberia**  
Adventure | Microïds





**NIMIC SPECTACULOS** Această explozie a magaziei orclor reprezintă una dintre efectele de vârf ale jocului.

**POZA CU TÂLC** Numai RPG-istii experimentați recunosc imediat că aici se dau lupte între oameni și orci.

**FOARTE SIMPLU** Eroul nostru n-are treabă cu orcii. O simplă lovitură cu pumnalul otrăvit și bătălia e decisă.

**A**tunci când eroul tău se trezește a "n"-a oară într-o împrejurare necunoscută, când după mici discuții cu cei din jur îndeplinește primele sarcini și, trecând prin diverse aventuri, ajunge salvatorul lumii (ca și cum soarta l-ar fi numit), ca jucător de RPG-uri ar fi cazul să-ți pui întrebări referitoare la povestiri mai originale. În Divine Divinity, din păcate, nu primești nici un răspuns la aceste întrebări.

Cu toate că jocul e un amalgam făcut din clișeele cel mai des întâlnite, fanii

eroul tău. După ce ai făcut setările privind sexul personajului, urmează clipele în care trebuie să alegi dintre diferitele abilități.

După cum s-a dovedit de-a lungul jocului, alegerea de la început nu e nimic altceva decât o orientare grosolană. La dezvoltarea alter-egoului tău ai la dispoziție o libertate fără margini. Asemănător lui Diablo II, la fiecare level-up poți să distribui 5 puncte de experiență la următoarele atribute: putere, inteligență, îndemânare și constituție. La rândul lor, acestea decid alte valori: cantitatea de

# Divine Divinity

Divine Divinity unește **gameplay-ul plin de acțiune din Diablo II** cu **profundimea povestirii din Baldur's Gate 2**. Este de ajuns oare?

evului mediu se vor simți foarte mulțumiți de acest joc. Orcii sunt răi, piticii sunt "doar" niște alcoolici avizi de aur și fiecare oraș deține câte un sewer (canalizare) sau dungeon, pline cu monștri. Aproape că, deja instinctiv, presupui ce te așteaptă în următoarele 50-80 de ore de joc. Totuși aventura îți mai pregătește numeroase surprize minore și majore. Mai întâi, te decizi în privința caracterului pe care-l va avea

mana, nivelul de health, damage-ul produs și rezistența la atacuri. Cine vrea să-și termine inamicul cu ajutorul vrăjilor va trebui să depășească IQ-ul acestora. Luptătorii melee au nevoie, în primul rând, de o putere și de o constituție sănătoasă, în timp ce maeștrii în arta supraviețuirii, care împart moartea cu arcul, vor avea nevoie de o mai mare îndemânare. Mult mai interesante sunt însă





**CINE CAUTĂ GĂSEȘTE** Merită să cercetezi des împrejurimile pentru că tot timpul poți găsi ceva valoros.

**NIMIC NU LIPSEȘTE** Cele mai importante informații precum mini-mapul, fereastra caracterului sau inventarul pot fi activate oricând.

punctele de capacitate, din care obții unul la fiecare level nou, iar la fiecare al cincilea obții două. Deși pentru fiecare luptător există o paletă de 32 de skill-uri tipice, având libera alegere, nimic nu te oprește să-ți faci vrăjitorul maestru în mânăuirea unei arme sau în deschiderea zăvoarelor. De asemenea, arcașul poate să învețe arta de a conjura și a invoca tot felul de creaturi după bunul său plac. Nu este exclus nici ca luptătorii mele să rostească vrăji de vindecare, chiar în mijlocul luptelor.

Pericolul care se ascunde în spatele acestui sistem constă în atribuirea haotică a punctelor de skill-uri, din dorința de a dezvolta un caracter multilateral. În majoritatea acestor situații rezultatul e varză: atotștiutorul tău nu mai știe de fapt nimic (shit happens). Indicat e să te orientezi după clasele clasicele caractere de RPG. Astfel, caută să obții eroi precum Paladinul, care este unul dintre cei mai buni luptători, dar care cunoaște și vrăji de vindecare, sau un hoț care găsește cu ușurință capcanele, fură din buzunarele oamenilor, se ascunde în umbră și atacă

neașteptat. Bineînțeles, acestea sunt doar niște exemple. Demni de luat în seamă sunt și vrăjitorii care s-au specializat în conjurarea sau în invocarea diverselor creaturi, precum elementali.

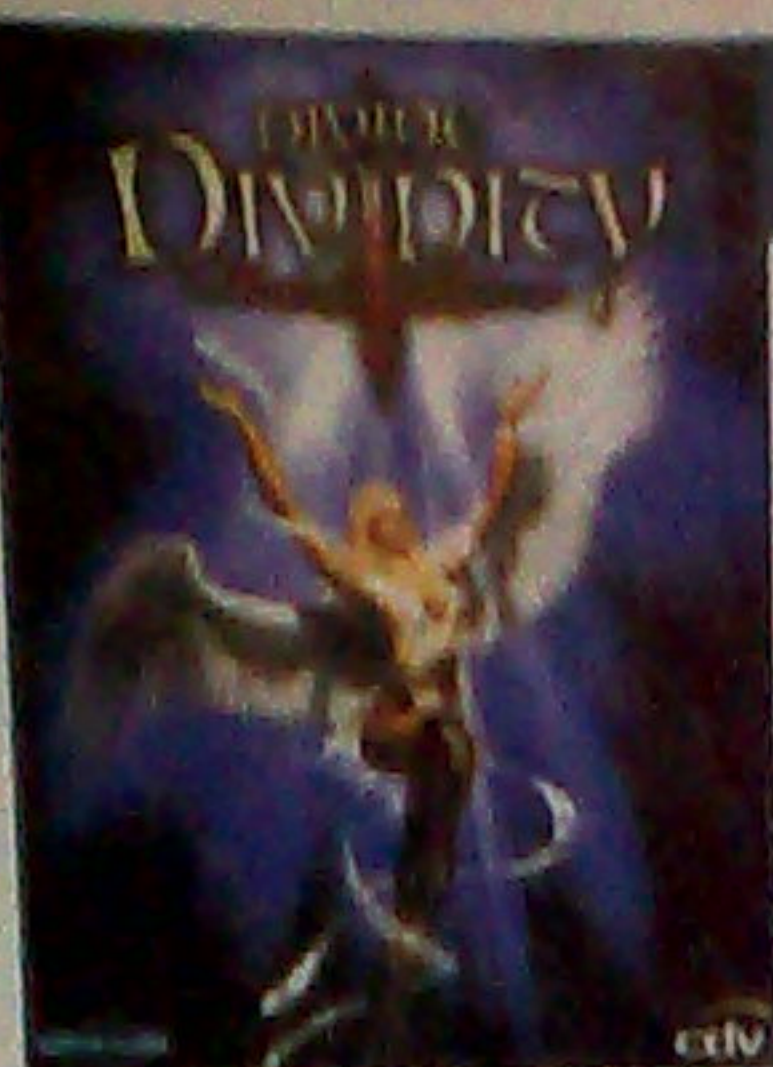
Dacă am vrea să-l caracterizăm, am spune că **Divine Divinity** este o combinație între **Diablo II** și **Baldur's Gate 2**. Jocul este compus din confruntări interminabile cu hordurile de monștri, din explorarea noilor orașe și căutarea caselor, respectiv a NPC-urilor de la care obții noi și noi quest-uri. Probabil, cunoașteți deja acea lege nescrisă, prin care se spune că gamerul trebuie plictisit de moarte cu misiuni de genul: du obiectul A la persoana B în orașul C, urmând să-ți iei recompensa de la o altă persoană D, care trăiește în satul E. Toate aceste misiuni monotone ajung scrise într-un jurnal. În complexitatea sarcinilor primite, există însă și scene foarte interesante precum clarificarea unei crime, redobândirea comorilor pierdute sau eliminarea definitivă a unui monstru. Majoritatea quest-urilor se pot rezolva în mai multe moduri. Desigur, acest lucru

## Divine Divinity vs Diablo 2



|                             | Diablo 2   | Divine Divinity   |
|-----------------------------|--|---|
| Crearea caracterelor        | Fiecarei clase îi stau la dispoziție 30 de skill-uri care pot fi dezvoltate până la level 20. Pentru fiecare clasă au ieșit în evidență skill-uri care trebuie dezvoltate și după care îți modelezi eroul.   | Fiecare caracter poate dezvolta toate skill-urile (câte 5 niveluri la fiecare) lucru care aduce cu sine pericolul de a pune aiurea skill-urile. Sunt posibile diverse specializări, drumul decisiv spre cel mai bun caracter nu există deși unele abilități ar trebui posedate de fiecare jucător.  |
| Figuri secundare și monștri | Putinele figuri cu care poți interacționa îți dau misiuni sau fac schimburi cu jucătorul. O dată ajuns în afara așezărilor îți se permite să elimini toate țintele mobile. Multitudinea dușmanilor este tot atât de laudabilă ca și diversificarea comportamentelor lor.               | Aproape fiecare locuitor al țării fermeceat are ceva de adăugat sau chiar duce tratative cu tine. Comportamentul NPC-urilor, care este de obicei neutru, se schimbă din amabil în răutăcios. Monștrii nu se lasă convinși și te atacă mai tot timpul în horduri.  |
| Quest-system                | Fiecare capitol conține 6 mari quest-uri în care trebuie să învingi un șef la sfârșit sau să găsești un obiect. Succesul este îngădit de nenumărate piedici, astfel că rezolvarea quest-urilor constă doar în lupte.   | Ai multe de făcut, chiar prea multe. La fiecare colț obții câte un quest, începând de la simpla plimbare prin măceluri până la ghicitori complicate cu diferite căi de rezolvare, ajungând să nu mai știi care este misiunea de bază.   |
| Sistemul de luptă           | Monștrii trebuie uciși prin nenumărate clicuri. Sună prost, dar așa este, tactica fiind inexistentă. Luptătorii mele intră în luptă și se mențin în viață doar dacă-și beau la timp poțiunile magice. În timp ce caracterele care au subordonate creaturi îi ajută din spate cu vrăji. | Singura diferență în luptă este butonul de pauză, cu care poate fi evitată marea luptă, sau care poate fi folosit pentru a cerceta în liniște pozițiile. Metoda cea mai eficientă pentru a scăpa de un inamic puternic e folosirea în luptă a otrăvii. Aceasta face asemenea minuni, încât un inamic invincibil cade mort dintr-o lovitură. |
| Story                       | De la început se știe despre ce e vorba, un exorcism uriaș. Surprinzătoare schimbări, teme filozofice impresionante sau dialoguri pretențioase? Greșeală! Cu toate acestea, prezentarea merită văzută.   | Exact contrariul deoarece nu se știe cine ești și ce faci cu exactitate. Aceasta se clarifică abia mai târziu. Din păcate, povestea are un standard mediu care abia îți oferă un punct culminant. Ca divertisment găsim mici episoade care sunt adesea ascunse în quest-uri secundare.  |





## TESTCENTER

### Cuprins & caracteristici

- trei clase de personaje
- dezvoltarea caracterului este liberă
- 96 de abilități
- patru puncte de atribute
- nu are multiplayer
- 300 NPC
- 100 de feluri de monștri

### În comparație

#### GRAFICĂ

|                                     |    |    |    |
|-------------------------------------|----|----|----|
| Bogăția detaliului în lumea jocului | 82 | 77 | 83 |
| Bogăția detaliului la obiecte       | 89 | 84 | 90 |
| Multitudinea în joc                 | 76 | 75 | 80 |
| Animațiile obiectelor               | 86 | 84 | 79 |
| Efecte                              | 79 | 82 | 81 |

#### SUNET

|                   |    |    |    |
|-------------------|----|----|----|
| Muzică            | 84 | 87 | 77 |
| Efecte de sunet   | 90 | 90 | 88 |
| Voci / Comentarii | 82 | 86 | 85 |

#### CONTROL

|                             |    |    |    |
|-----------------------------|----|----|----|
| Confortabilitate / Navigare | 90 | 85 | 76 |
| Precizia controlului        | 90 | 84 | 90 |
| Vedere largă / Perspectivă  | 90 | 87 | 90 |

#### ATMOSFERĂ

|  |    |    |    |
|--|----|----|----|
| Captivant / Surprize                     | 89 | 85 | 82 |
| Apropierea de realitate / Credibilitatea | 87 | 82 | 76 |
| Story / Dialog / Comentarii              | 92 | 83 | 80 |
| Încercarea                               | 91 | 80 | 72 |

#### DESIGN

|                                       |    |    |    |
|---------------------------------------|----|----|----|
| Complexitate / Profunzimea jocului    | 88 | 85 | 81 |
| Ușor pentru începători                | 92 | 81 | 88 |
| Balansul între gradele de dificultate | 88 | 86 | 85 |
| A.I.                                  | 87 | 83 | 85 |
| Inovații                              | 88 | 78 | 82 |

#### MODUL MULTIPLAYER

|   |    |    |   |
|---|----|----|---|
| Atractivitatea modului                        | 59 | 90 | - |
| Interactivitatea cu coechipierii / adversarii | 67 | 75 | - |
| Posibilitățile meniului                       | 61 | 86 | - |

### Pro & Contra

- hărți detaliate
- animațiile constau în puține faze de mișcare
- animațiile vrăjilor sunt cele de acum 2 ani

- muzică foarte frumoasă
- efecte de sunet multumitoare
- vocea nu se potrivește deloc cu personalitatea caracterelor

- abilități speciale activabile de la Hotkeys
- control simplu prin cele 2 butoane ale mouse-ului
- cursorul este prea sensibil

- lume foarte mare de joc, în care ai multe de descoperit
- aventuri multe și mici pe lângă finalul principal
- story-ul este mediocru

- combinație între acțiune și ghicitori
- libertate la dezvoltarea caracterului
- exagerarea sistemului de abilități din care numai una are folos real

#### LEGENDĂ

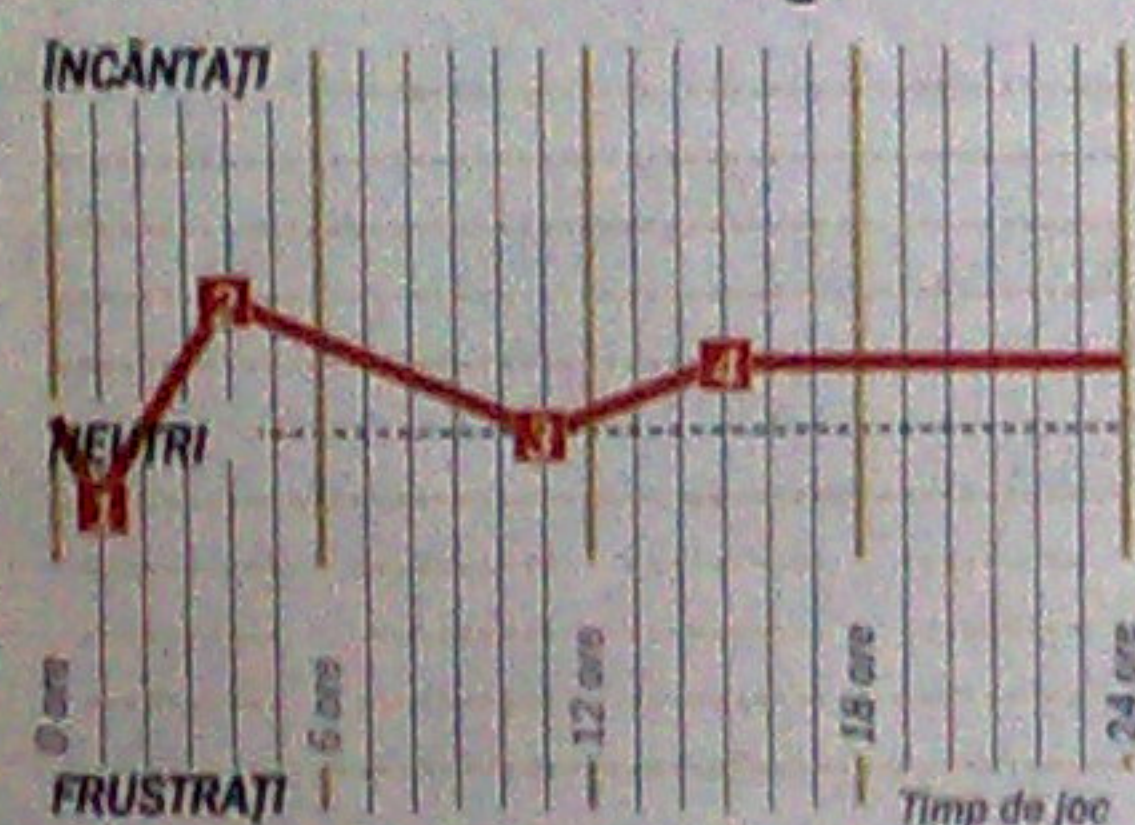
Mai slab decât  
jocurile luate  
în comparație

Mai bun decât  
jocurile luate  
în comparație

### Cifre & date

|                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| Gen:                    | RPG                       |
| Jocuri asemănătoare:    | Diablo 2, Baldur's Gate 2 |
| Producător:             | Larian Studios            |
| De același producător:  | The L.E.D. Wars           |
| Publisher:              | CDV                       |
| Site oficial:           | www.divine-divinity.com   |
| Site-ul publisherului:  | www.cdv.com               |
| Site-ul producătorului: | www.larian.com            |
| Recomandarea de vârstă: | peste 12 ani              |
| Termen:                 | a apărut                  |
| Preț:                   | cca 45 USD                |
| Conținutul pachetului:  | 3 CD-uri, manual          |
| Durată medie de joc:    | cca 50 de ore             |

### Graficul motivației



1 Brr, grafica nu este prea frumoasă și primele quest-uri nu sunt de mare importanță.



2 Am găsit primele obiecte magice și am învățat primele abilități speciale.



3 Unde sunt punctele culminante? Scenele Hack & Slay plictisesc, lipsesc schimbările.



4 Pentru a fi primul în acest gen nu ajunge. Dar cine va juca va avea parte totuși de distracție.

face jocul mai interesant, dar cum rezolvarea quest-ului devine clară pe parcursul jocului, nu se poate lua nici o decizie greșită.

Îndeplinirea quest-urilor și notițele din jurnal îți dau serioase dureri de cap. Firul principal se pierde cu ușurință și, chiar dacă îți impui cu tărie, îți este aproape imposibil să realizezi o planificare a rezolvării misiunilor, deoarece mereu te împiedici de alte obstacole. Ce lipsește în tot jocul sunt punctele culminante sau recompensele excepționale. Rămâi rece când primești

obiecte, aur sau puncte de experiență, fie ca i-ai adus iubitei căpitanului X ursulețul sau că primești laude din partea generalului Y pentru otrăvirea rezervelor de apă ale orcilor. Istoria este deci mediocră și nu reușește să țină captiv gamerul în fața computerului. Nu scapi nici de curioasa

**În ciuda masei abilităților alegi calea cea mai eficientă, și asta te va plictisi foarte repede.**

impresie că ești omul nepotrivit la locul nepotrivit. Interpretezi o persoană care este sortită să salveze lumea. Acest lucru este în genere comun, dar, în cele mai multe cazuri, ideea este mai bine transpusă. Simplitatea luptelor te plictisește repede și, în ciuda tuturor posibilităților, alegi drumul cel mai convenabil, ca să-l termini pe inamic cât mai repede. Mai încerci vraja cutare sau skillu' cutare, pentru a vedea cum arată, dar nimic mai mult. Atacuri speciale nu prea

vei întâlni în joc; totuși, dacă vei descoperi unul, îți vei da seama repede că nu are nici un folos, consumându-ți doar mana sau health-ul.

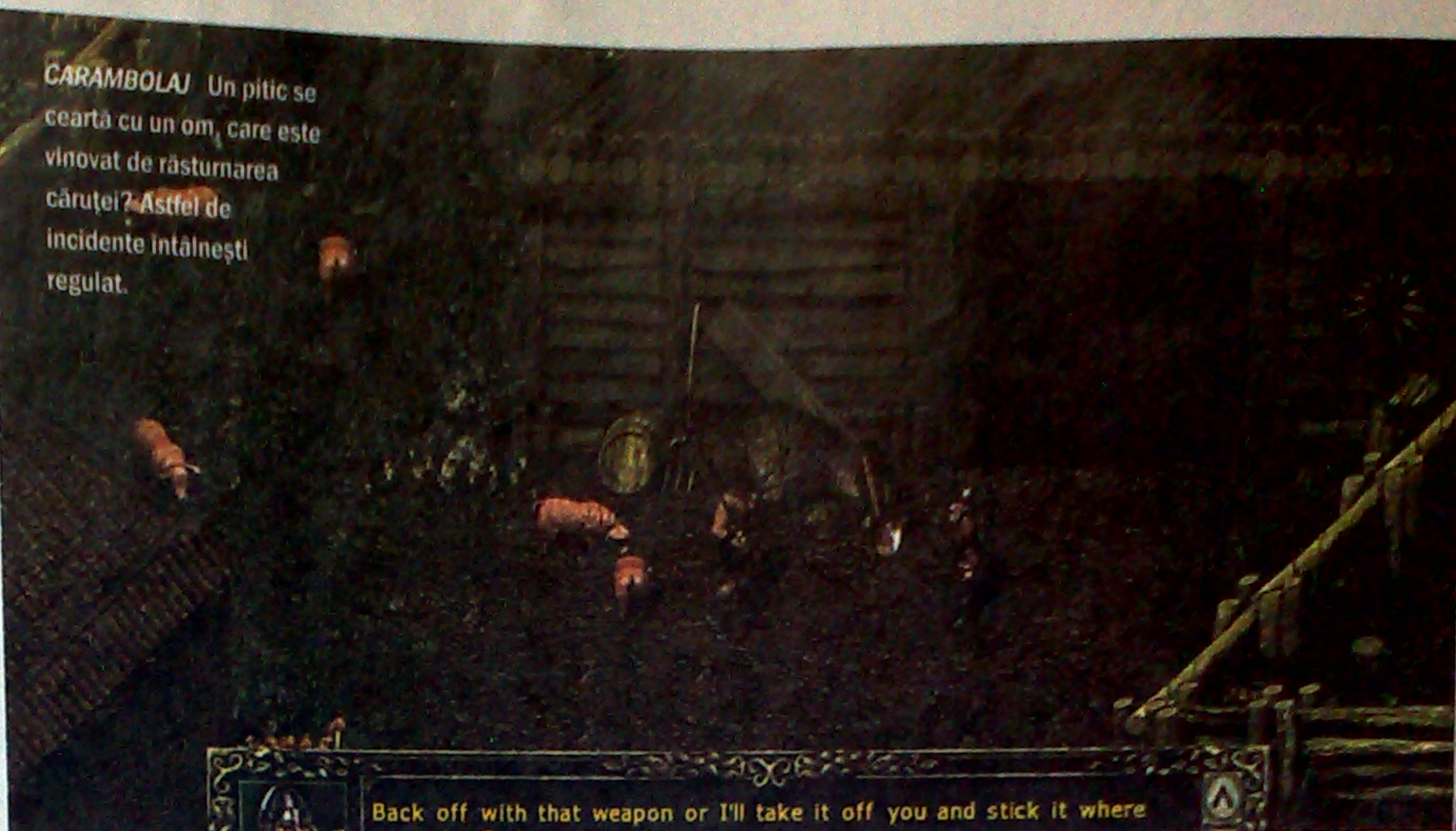
Imaginea de ansamblu este formată din: nenumărate așezări cu case pitorești, păduri uriașe, peșteri întunecate și un oraș medieval plin de spelunci, corporații și cămine burgheze. Peste tot, te așteaptă numeroase obiecte care se pot folosi sau chiar vinde. Nenumărate alimente și băuturi își arată efectul atunci când personajul le mănâncă sau le bea.



Consumul de carne și pâine duce la umplerea benzii roșii (a health-ului) în recipientul ei, fructele au grijă ca rezistența să se regenereze mai repede, iar după ungerea gâtului cu o vinoasă, mana se regenerează în mod miraculos. Pentru a face totul ceva mai veridic, eroul nu poate fi îndopat la infinit, după câteva porții personajul reacționând cu replica "eu sunt sătul" și refuză hrana.

Se mai găsesc pe la dușmani, în peșteri și chiar sub cerul liber o groază de armuri, inele, arme și scuturi. La fel ca în *Diablo II*, ustensilele se găsesc în diferite stadii de uzură. Aceste obiecte le poți vinde la diverșii negustori din orașe. Neducând lipsă de bani ajungi să culegi până la urmă doar obiectele cu puteri magice. Armele și armurile magice fac să-ți crească valoarea atributelor, Hp-ului, a skill-urilor sau, în cazuri speciale, toate odată. Aici fiind vorba de item-uri rare, ele sunt recunoscute imediat, după scrisul lor fie galben, fie verde. Majoritatea orașenilor, chiar dacă nu sunt comercianți, sunt dispuși să facă troc. Un lucru deosebit de hazliu este când șterpelești toate bunurile din casa unui comerciant și i le înapoiezi, bineînțeles, pe bani. Cel puțin, atât timp cât nu te lași prins, pentru că atunci și cele mai blânde

**CARAMBOLAJ** Un pitic se ceartă cu un om, care este vinovat de răsturnarea căruței? Astfel de incidente întâlnești regulat.



figuri devin mai rele decât monștrii cu care te lupți.

Controlul lui *Divine Divinity* se face cu ajutorul mouse-ului și al câtorva Hotkeys de pe tastatură. Atacul standard se declanșează printr-un simplu left-click, right-clickul activând atacul special. Din păcate sensibilitatea cursorului este foarte mare și, astfel, în loc de atacul dorit, eroul aleargă în acel loc spre bucuria hoardelor de monștri. Lucrul se rezolvă dacă, în același timp, pur și simplu, ții apăsată tasta <CTRL>, astfel ținta găsindu-se pe cursor. Foarte practic este dacă pui sticlulele de mana și health pe seria tastelor <F> astfel ele schimbându-se foarte ușor. Dar, pentru că jocul se poate opri oricând, nu intervine graba. Dacă în timpul pauzei dai pe gât o băutură sau folosești un anume skill, jocul repornește. Degeaba au trudit atât de mult artiștii ca să realizeze peisajele idilice și culisele pitorești, deoarece grafica nu depășește nivelul jocurilor de acum 2 ani, și pe lângă *Morrowind* și *Neewinter Nights* e doar o glumă.

Mai ales animațiile sterile și mișcările constante surprind jucătorul în mod negativ. Efectele vrăjilor apar șterse, anost și, din punctul de vedere al perspectivei și al stilului, nu se potrivesc aproape deloc în ansamblul scenelor. Jocul stă puțin mai bine la capitolul muzică. În timp ce melodiile din joc sunt pe gustul tuturor, pe parcursul dialogurilor nereușite se observă că actorii de sincron se străduiesc ei, săracii, dar nu tot timpul găsesc tonul adecvat. Nici o voce nu se potrivește caracterelor, ceea ce influențează negativ atmosfera. Chiar

dacă din punct de vedere tehnic se găsește sub standardul actual, ca și conținut și ca gameplay, *Divine Divinity* rămâne un joc plăcut.

#### PUNCTAJ DIVINE DIVINITY

PRODUCĂTOR Larian Studios  
DISTRIBUTOR CDV

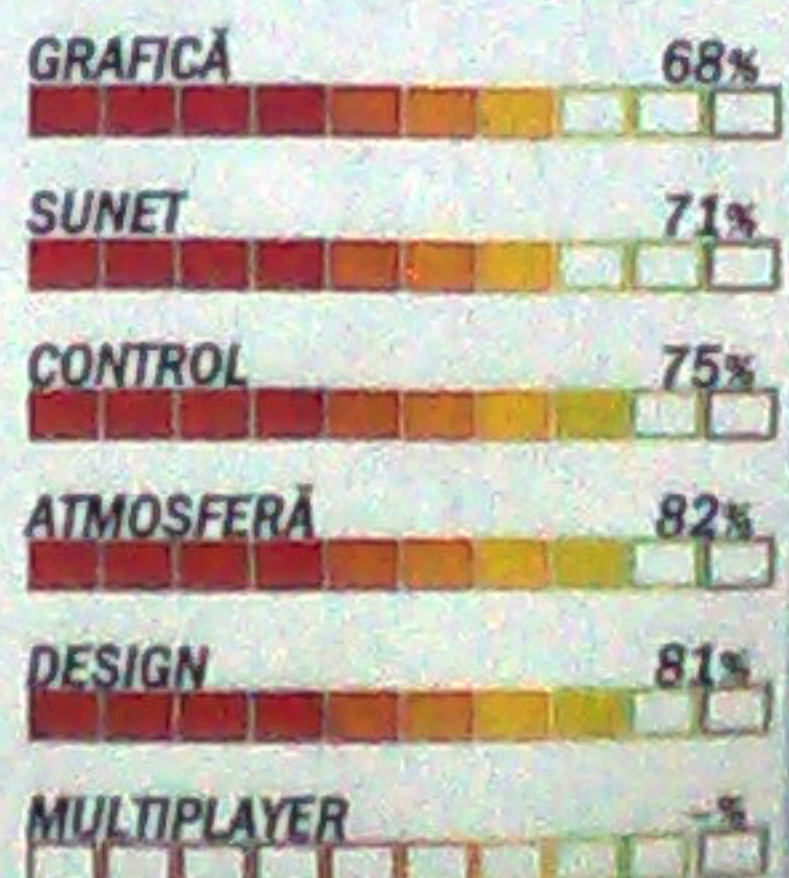
PREȚ cca 45 USD  
TERMEN a apărut

VÂRSTA Peste 12 ani

NECESAR CPU 450 MHz  
64 MB RAM  
RECOMANDAT CPU 550 MHz  
64 MB RAM

SUPORT Open GL  
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 0  
Internet -  
1 jucător/pachet



#### OPINIE JACINT ERDEI



Până la urmă n-a fost să fie: *Divine Divinity* n-a reușit să se ridice la nivelul așteptărilor

Speram ca acest joc să fie o reușită, încă de pe vremea când l-am făcut avanpremieră. Entuziasmul mi-a fost diminuat de versiunea demo, dar tot mai speram că, poate, versiunea finală îmi va confirma așteptările. Versiunea full mi-a spulberat însă și ultimele speranțe. Jocul este, pur și simplu, mediocru: povestirea plină de clișee, grafica învechită și sunetele nereușite îngroapă jocul într-o ceață a uitării. La ce îmi folosesc unele abilități dacă nu le pot utiliza? La nimic. Jocul are totuși niște părți pozitive care mai colorează atmosfera lipsită de culori. Pot să-mi simulez moartea pentru a-mi prosti atacatorii - super! Pentru scurt timp, pot să intru în corpul unui monstru - cool! Prin telekinezie pot să fur obiecte dintr-o casă înclătă, dacă înainte cu o vrăjă mă uit prin acoperiș ca să văd ce bunătăți găsesc - original! Din păcate, acest farmec este puțin palid, ca efectele vrăjilor din joc.



# Syberia



**BACKGROUND-UL** arată destul de bine, dar ceea ce nu se vede în poză este faptul că totul este nespus de static.



**SCHIMBAREA** Kate Walker este o simplă avocată. Dar în Syberia trebuie să îmbrace haina de detectiv.

Câteodată, **clasicele aventuri se întorc**. Syberia aparține unui gen pe cale de dispariție.

**S**e vede o stradă părăsită. Plouă. Personaje în haine negre, fără față se apropie lenes din depărtare. Muzica de orchestră care se aude în surdină subliniază melancolia acestor creaturi ciudate. Astfel arată o scenă tipică în Syberia: întreg jocul este îmbibat de melancolie. În Syberia, întâlnești locuri imaginare, care toate îți dau senzația de singurătate: biserici părăsite, dotate cu lifturi futuristice, confecționate din oțel, trenuri demodate cu arcuri

care sunt puse în mișcare cu cheia, fabrici părăsite în care mașinării extrem de complicate produc roboți. Intră în rolul unei tinere avocate pe nume Kate Walker. Domnișoara, pe lângă faptul că este foarte frumoasă, este unul dintre cei mai căutați avocați. La începutul jocului, înarmat cu mouse-ul, o plimbi pe Kate printr-un orașel din Franța. Sarcina ei este de a încheia contractul de cumpărare a ciudatei fabrici de roboți, lucru care pare simplu, dar nu este deloc așa.

Administratoarea a murit subit. Unicul ei moștenitor este undeva prin Siberia. Pentru a-l găsi, trebuie să dezlegi puzzle-uri și ghicitori, jocuri de cuvinte, să vorbești cu oameni și să alergi de la o locație la alta. Un double-click o face pe protagonistă s-o ia la sănătoasa. Pericolul cel mai mare din timpul jocului este să nu omiți lucruri, care, de altfel, pot fi foarte importante. Cursorul își modifică forma sporadic și economia de cuvinte ale eroinei te lasă să băjbăi adesea pe întuneric.

## OPINIE JACINT ERDEI

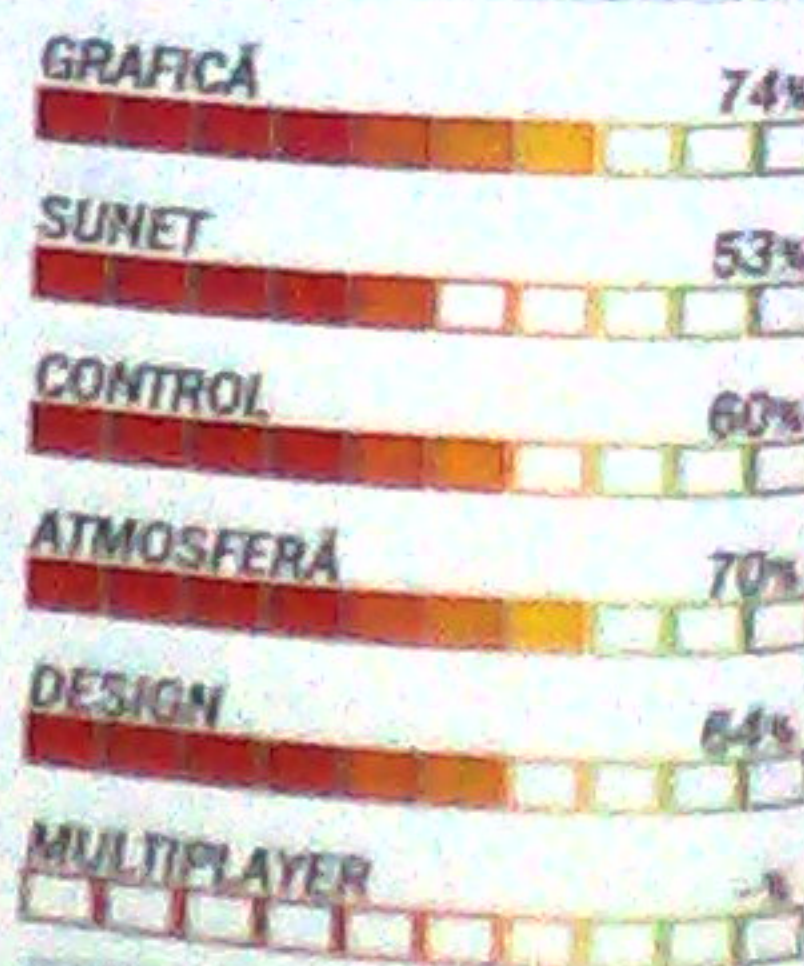


Jocul este un adventure de școală veche, în care, în loc de arme de foc, trebuie să-ți folosești imaginația.

Atmosfera din joc mi-a amintit cel mai mult de o după-masă de toamnă, când stai în geam și urmărești ploaia de afară. Starea care descrie cel mai bine această atmosferă este melancolia. În această lume dominată de culorile gri și maro, trebuie să faci mult mai mult decât să intermediezi vânzarea celei mai mari fabrici de roboți. Grafica nu este ultimul răcnet în domeniul 3D, însă jocul nici nu are nevoie de altceva. Sunetele sunt potrivite, dar nu excelează cu nimic. Accentul a fost pus pe story și pe o jucabilitate cât mai bună. Puzzle-urile și problemele logice au un grad de dificultate potrivit. Trebuie să fii atent la fiecare detaliu și să examinezi tot ce-ți iese în cale.

## PUNCTAJ SYBERIA

| PRODUCĂTOR                                    | DISTRIBUITOR              |
|---|---------------------------|
| Microids                                      | Microids                  |
| PREȚ  | TERMEN                    |
| cca 45 USD                                    | a apărut                  |
| VÂRSTA  |                           |
| Fără limită                                   |                           |
| NECESAR                                       | RECOMANDAT                |
| CPU 550 MHz<br>64 MB RAM                      | CPU 700 MHz<br>128 MB RAM |
| SUPORT  |                           |
| Direct 3D                                     |                           |
| MULTIPLAYER                                   |                           |
| Single-PC 1<br>Internet -<br>1 jucător/pachet | Rețea -                   |





SOFTWARE

HARDWARE

COMUNICATI

INTERNET

REALITY



Emisiune

SOFT,

tratata

HARD

SAMBATA 18.15

DUMINICA 14.15





# Epoca de aur continuă



În urma desființării BADD, RPG-urile au început să se dezvolte cu o viteză nemaipomenită. **Genul s-a răspândit și s-a diversificat.**

**V**ânătoarea de vrăjitoare pornită împotriva RPG-urilor reprezintă o parte importantă din istoria pasiunii noastre. În urma activității desfășurate de BADD, comunitatea de gameri s-a consolidat, jucătorii devenind mai apropiați. Această maturizare a atins mai ales gamerii mai vechi, astfel producându-se o ruptură între generațiile care au început să joace RPG-uri înainte de mijlocul anilor '80 și cei care și-au început cariera de RPG-ști după această perioadă. Propaganda negativă desfășurată de BADD a avut totuși și un efect pozitiv: a făcut cunoscut genul prin toată lumea. Cei care și-au revenit cel mai repede după perioada de criză au fost producătorii lui AD&D: TSR. În urma presiunilor venite din afară, cluburile au devenit din ce în ce mai populare. În 1981, cei de la TSR au înființat Role-Playing Game Association

(RPGA) ca să ofere un real sprijin jucătorilor din America. În zilele noastre asociația are milioane de membri în toată lumea.

La începutul anilor '80, producătorii lui AD&D, văzând succesul obținut de jocuri ca *The Star Trek RPG*, s-au hotărât să-și creeze propriul univers. Misiunea le-a fost încredințată scenariștilor Margaret Weiss și Tracy Hickman. Rezultatul a fost *The Dragonlance Chronicles*, joc care a obținut un succes neașteptat. În 1984, a fost primul serial fantasy care a apărut pe lista de Best Seller publicat în *New York Times*. Azi sunt înregistrate peste 3 milioane de exemplare vândute în toată lumea. În anii '80, s-a realizat și o întrepătrundere neașteptată între benzile desenate și RPG-uri. Astfel de încercări s-au mai făcut și anterior (*Superhero 44*), dar nici unul dintre ele n-a obținut un succes la fel de mare ca jocul *Champions*. Produs în 1982 de Hero Games, *Champions* a atras imediat atenția comunității gamerilor. Văzând succesul obținut, Marvel și DC au căutat să transpună în joc și alte comics-uri, astfel au apărut *Villains & Vigilantes* și *Golden Heroes*. Au urmat încă două titluri bazate pe serii de benzi desenate produse de TSR și Mayfair Games: *Marvel Superheroes*, respectiv *DC Heroes*. Care a fost secretul lui *Champions*? Foarte simplu: sistemul de joc bine realizat, care îl obliga pe jucător să-și folosească imaginația. Un alt punct forte al jocului a fost crearea caracterului bazat pe puncte: nu doar atributele, skill-urile, ci și super-puterile eroului puteau fi configurate de jucător. De regulile jocului nu aveai nevoie decât dacă te pierdeai în multitudinea posibilităților. Această nouă direcție a RPG-urilor l-a influențat mai ales pe Steve Jackson, producătorul jocului *Melee*. Împreună cu ceilalți membri ai echipei Metagaming, el a realizat un joc care încerca să urmeze calea deschisă

de *Champions*. Proiectul a devenit un eșec total, însă Jackson nu s-a dat bătut. El a început să lucreze la așa-numitul GURPS: Great Unnamed Role Playing System. Acesta a fost publicat cinci ani mai târziu sub denumirea de Generic Universal Role-Playing System. Acest sistem controversat a stârnit numeroase discuții în comunitatea gamerilor: unii îl considerau strălucit, alții, o nebunie totală. Un lucru este însă cert: a avut succes! Astăzi, GURPS este al doilea cel mai popular sistem după AD&D. Succesul se datorează mai ales aplicabilității universale: se potrivea cu orice gen de joc, limitele fiind stabilite doar de imaginația jucătorului.

JÁCINT ERDEI



# Kick it to the Max!

Test

# SPORTS

Sport | Curse | Simulatoare

**J**ocurile cu bătăi au ocupat întotdeauna un loc special în cadrul genului sport. Îmi amintesc câte și câte nopți am pierdut cu prietenii, jucându-ne Street Fighter 3 sau Mortal Kombat 4. Fanii wrestling-ului se ciomăgeau intrând în pielea unor personaje ca Hulk Hogan sau The Undertaker. Fiecare găsea ceva pe gustul lui. Eterna pasiune a bărbatilor este însă sexul frumos. Producătorii de la Creative Edge Studios s-au gândit să unească aceste două lucruri, și astfel a luat naștere Bikini Karate Babes. De fapt, este vorba de un beat'em'up în care niște superbe domnișoare se ciomăgesc în cele mai haioase moduri. Deoarece comunitatea gamerilor de pe Internet a primit foarte bine acest proiect, ne-am gândit să vă prezentăm și noi acest joc. Cum cea mai potrivită descriere poate fi dată de un om din interior, am căutat-o pe Tien Wu, zeița fulgerului, interpretată de domnișoara Phuong Tran. Dacă jocul ți-a atras atenția, te invităm să vizionezi video-ul de pe CD-ul nostru.



**PC Games:** Cum ai aflat despre acest joc?

**Phuong Tran:** Eram în drum spre sala de kickbox unde mă antrenez de obicei și am văzut un afiș în care căutau tipe atrăgătoare, între 16 și 40 de ani, pentru roluri într-un joc video. Am mers la audiere și, în urma unui interviu destul de lung, am primit rolul. Au uitat să menționeze partea cu bikini, dar n-am avut prea mari probleme cu el.

**PC Games:** N-ai avut dubii în legătură cu jocul?

**Phuong Tran:** La început n-am știut ce să cred. N-am mai făcut așa ceva înainte și mi-a fost

puțin frică. Dar majoritatea celor care pe care-i cunosc m-au încurajat. Până la urmă, am zis că cele 15 minute de glorie merită efortul.

**PC Games:** Ce ți-a plăcut cel mai mult și ce te-a deranjat în timpul filmărilor?

**Phuong Tran:** Să vedem... Cel mai mult mi-au plăcut scenele în care puteam să-mi demonstrez abilitățile în domeniul artelor marțiale. Cele mai distractive au fost scenele în care mă luptam singură împotriva unui adversar imaginat. Mă deranjează, în schimb, faptul că unele mișcări nu arată suficient de real.

**PC Games:** În unele scene apar în diverse ipostaze erotice. Nu ți-a fost greu să te dezbraci în fața camerelor?

**Phuong Tran:** Ba da. Au fost și câteva momente grele. Topul de la bikini a fost cam strâmt, dar producătorii nu m-au lăsat să-l schimb. La execuția unor mișcări mai delicate chiar pierdeam acest top și trebuia să reîmbrăc în scena. Dar echipa a fost compusă din profesioniști și nici o clipă nu m-am simțit

jenată.

**PC Games:** Am vizitat și pagina ta personală. Pe lângă o scurtă descriere, am găsit acolo și măsurile tale. Te-ai grăbit să precizezi că toate sunt naturale. De ce?

**Phuong Tran:** Pentru mine contează foarte mult fizicul. Întotdeauna vreau să arăt bine. Știi, când doi oameni se întâlnesc și încep să discute, ajung să se cunoască, cât de cât, doar după primele 10 minute. Până atunci, ei fiecare îl judecă pe celălalt după fizic și după gesturi. Pe de altă parte, îmi place să trăiesc cât mai sănătos posibil.

**PC Games:** Ai dori să transmiți un mesaj fanilor tăi din România?

**Phuong Tran:** În primul rând, aș vrea să le spun că a fost o onoare să particip la realizarea acestui joc. Sper să le placă zeița fulgerelor Tien Wu. În rest, le mulțumesc pentru mail-urile trimise și pentru aprecierile călduroase.

Și nu uitați: "SIT BACK, RELAX, and KICK IT TO THE MAX!"



## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **FIFA 2002**  
Simulator de fotbal | EA Sports
- 2 **Grand Prix 4**  
Sim. Formula 1 | Infogrames
- 3 **F1 2002**  
Sim. Formula 1 | EA Sports
- 4 **Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Fun-sport | Activision
- 5 **Moto GP**  
Simulator de curse | Cinesa
- 6 **Virtua Tennis**  
Simulator de tenis | Sega, Namco
- 7 **NHL 2002**  
Simulator de hochei | EA Sports
- 8 **Crazy Taxi**  
Curse | Universal
- 9 **The Italian Job**  
Curse | Constantin
- 10 **Call of Duty: Modern Warfare 2**  
Simulator de război | Activision



game time

Crazy Jump!

COMBO 5



# Crazy Taxi

BRAKES!

\$2.75

\$6.00

CRAZY DRIFT Bacșișul  
ți-l câștigi prin  
manevre nebunești.

Tatăl: „- Ei, micuțule, cam ce-ai vrea  
tu să devii când vei fi mare?”

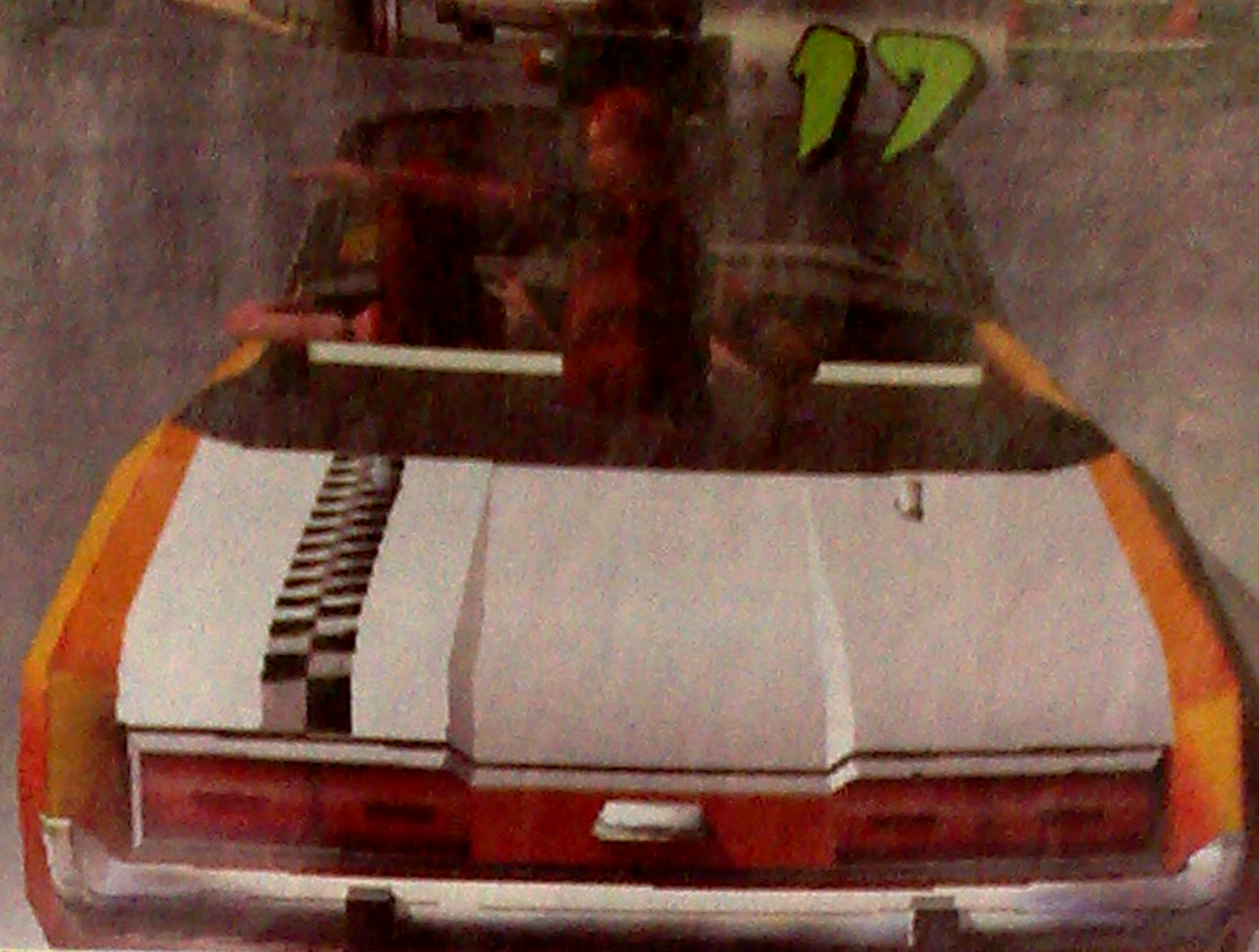
Copilul crazy: „- **Taximetrist!**”

**C**razy Taxi – e denumirea unui joc. Patru șoferi de treabă, cu patru mașini în stil asemănător, vor să câștige cât mai mulți parai posibil, într-o anumită limită de timp. Se aruncă, deci, la volan, pescuiesc clienți și îi duc pe aceștia cât mai repede posibil la destinație – fie vorba între noi, nu știu cum e la noi, dar, în Crazy Taxi, fiecare client e al naibii de grăbit. Fără doar și poate, totul devine „crazy”. E clar. Nici una din regulile de circulație nu va mai fi respectată – fie că săgeata te va îndruma în mod obligatoriu la stânga sau la dreapta, tu tot înainte vei merge. Bineînțeles că deseori vei mai zgâria sau chiar vei distruge mașinile aflate în drum. Cea mai scurtă distanță de la locul plecării până la destinație este, în mod indiscutabil, drumul drept, iar dacă vreun pământean din administrația locală și-a găsit să-ți pună în cale tocmai un parc sau o stație de metrou, fie un loc de piață, nu-i vina ta. Închide ochii, accelerează și gândește-te doar la un singur lucru: afacerea e business. Și, în plus, clienților le place la nebunie acest show – cu cât pilotezi mai repede pe străzi (sau pe lângă acestea), cu atât bacșișul primit va fi mai mare.

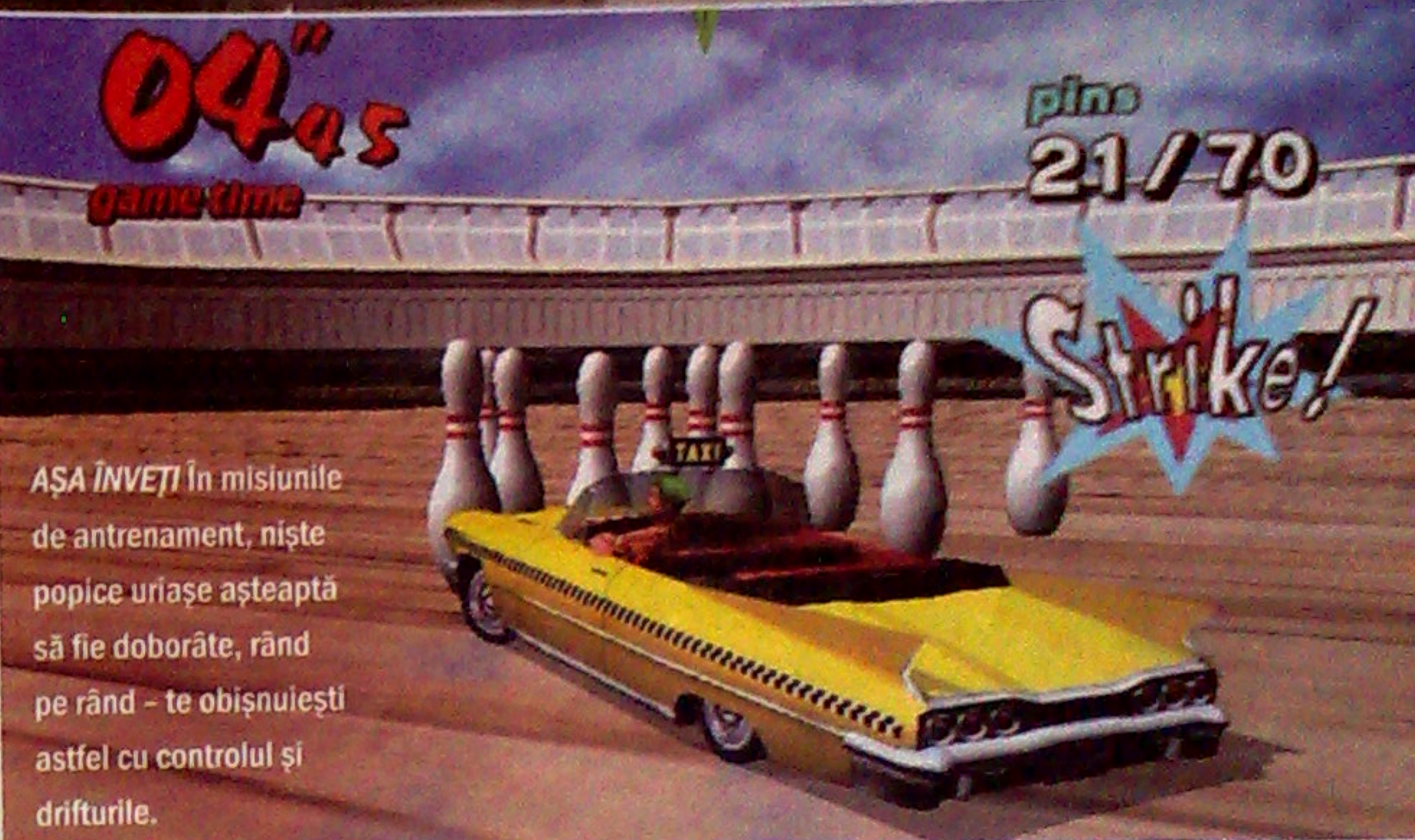
Două orașe complete



**RUTĂ ALTERNATIVĂ**  
Parcările sunt bune pentru a scurta traseele - nasol e pentru cei care și-au parcat aici mașinile.



**CIRCULAȚIA RUTIERĂ** Scurtăturile prin parcuri sunt permise și deseori chiar foarte necesare - poliție prin oraș, oricum, nu vezi.



**ASA ÎNVEȚI** În misiunile de antrenament, niște popice uriașe așteaptă să fie doborâte, rând pe rând - te obișnuiești astfel cu controlul și drifturile.

așteaptă să le cutureieri. Metropola Arcade corespunde versiunii Ur din sălile de jocuri, iar traseul original a fost conceput pentru PC și, din păcate, nu e atât de distractiv. Orașele sunt construite într-un mod simpatic, ca să spun așa, sunt împânzite de o mulțime de pietoni și oferă o mulțime de scurtături. Se pare că va dura câteva săptămâni până când vei ajunge să cunoști fiecare colțișor. Și ar fi bine să le cunoști - în modul normal al jocului, care îți pune la dispoziție 60 de secunde pentru început, doar dacă știi să ajungi cu ochii închiși (adică să știi unde e stația, unde e parcul etc.) până la destinație, vei avea, practic, șansa de a conduce mai mult de cinsprezece minute. Dacă nu vrei ca totul să se desfășoare atât de rapid, alege varianta de cinci sau zece minute și nu vei mai beneficia de bonusurile de timp. Poți controla Crazy Taxi cu tastatura sau cu gamepad-ul, fără a fi necesar să faci figuri acrobatice cu degetele. Șase taste sunt de ajuns pentru manevrele speciale precum drift sau Kick-down. Oricum, Crazy Taxi

nu are pretenția unui concurs de miss - nu are rost să cauți efecte meteo sau ale luminii ca acelea din Hot Pursuit 2. Iar comparându-l în mod direct cu GTA 3, arcade racer-ul celor de la Empires nu are nici o șansă. Animațiile sunt totuși reușite, iar șofatul se desfășoară în mod corespunzător. Păcat că acea coloană sonoră genială a consolei originale nu a fost preluată (piese de la Offspring și Bad Religion), iar în locul acesteia îți bubuie în urechi un nou crossover.

## Opinie



Și eu care credeam că drumul cel mai scurt până la obținerea licenței de taximetrist este un studiu de pedagogie socială...

„Dă-i încoa!” A fost nevoie să ridic tonul la colegul meu... Tizu pentru a intra în posesia lui Crazy Taxi - ce să mai zic de faptul că zăpăcitură vine cu tramvaiul cu cai la redacție. Nu e însă de mirare: Crazy Taxi îți face poftă. Să mai încerc o dată, hai încă o mișcare, da, uite... și ce face salvarea asta aici? La naiba! A expirat timpul. Okay. Mai încerc o singură dată... he, he, pâl dacă nu reușești să menții controlul după cinci minute și nu știi cum reacționează vehiculul în cazul unei frâne bruște sau atunci când zboară cu un drift cool peste rampă, poți s-o uii, rămâi de căruță. Mă supără faptul că lipsește muzica originală, iar cel de la Empire mai puteau oferi măcar un oraș în plus. În rest, meseria de taximetrist este una frumoasă, mai ales când nu există nici o regulă și dispeceratul nu te săcăie cu comenzi pentru clienți aflați la celălalt capăt al orașului. Mi-am ratat vocația!

## EVALUAREA TESTULUI CRAZY TAXI

| PRODUCĂTOR                                    | DISTRIBUTOR               |
|---|---------------------------|
| Empire  | Vivendi Universal         |
| PREȚ  | TERMEN                    |
| cca 40 USD                                    | a apărut                  |
| VÂRSTA  |                           |
| Fără limită                                   |                           |
| NECESAR                                       | RECOMANDAT                |
| CPU 450 MHz<br>64 MB RAM                      | CPU 800 MHz<br>256 MB RAM |
| SUPORT  |                           |
| Direct 3D                                     |                           |
| MULTIPLAYER                                   |                           |
| Single-PC 1<br>Internet -<br>1 jucător/pachet | Rețea -                   |

|             |     |
|-------------|-----|
| GRAFICĂ     | 64% |
| SUNET       | 81% |
| CONTROL     | 89% |
| ATMOSFERĂ   | 80% |
| DESIGN      | 79% |
| MULTIPLAYER | -   |

81



# The Italian Job

03 33:68

VIN COPOIII! Cursele contra timp sunt îngreunate de masina gaboniar, care vor să te bage la răcoare.

RAMPE Ce legătură au rampele cu acțiunea de tip mafiot? Nici una...

Jocul de curse pentru producția cinematografică  
**The Italian Job** apare cu un an mai devreme.

**P**e de o parte, remake-ul clasicului apare în cinematografe abia anul viitor, iar, pe de alta, jocului nu i-ar fi stricat încă un an de producție. **The Italian Job** ne prezintă povestea unei spargerii bine planificate, prin secvențe video intermediare foarte scurte, coroborate cu secvențele de joc. Jucătorul trebuie să scape de poliție, să

distrugă un autovehicul al mafiei, să preia curse de curier, să însoțească un transport și multe, multe altele. Scenele de desfășurare sunt centrele aglomerate ale orașelor Torino și Londra și trecătorile înguste ale Alpilor.

Modelul de șofat este același pentru toate cele zece modele de autovehicule, iar calitatea grafică nu corespunde stan-

dardului tehnic actual. Ceea ce este însă și mai rău e faptul că toate modurile se joacă aproape identic. Permanent trebuie să ajungi la destinație sub presiunea timpului scurt, iar pe parcurs, trebuie să scapi de poliție. Se vede treaba că producătorii au renunțat la un test de îndemânare și la un concurs demn de luat în seamă.

## OPINIE

DOREL PUCHIANU jr.



Nu-mi rămâne decât să sper că se va găsi cineva să lucreze la un remake

Faptul că o cronică gangster poate sta la baza unui joc de curse este deja un lucru cunoscut din *Driver* și *GTA3*. Chiar și în *Italian Job* avem o povestioară destul de bună - partea de gameplay lasă însă mult de dorit. Oare de ce trebuie să alergi cu cele mai grele patine sub presiunea timpului, care se scurge nedorit de repede? De ce nu poți, pur și simplu, să treci de un baraj al poliției în liniște și nevăzută? De ce nu există măcar o singură cursă demnă de luat în seamă? Și de ce modul multiplayer se rezumă la sistemul de concurs în care mai mulți jucători participă, pe rând, pe același calculator, la o cursă individuală? Repet, nu-mi rămâne decât să sper că anul viitor, în momentul lansării filmului, se va găsi cineva care să apară cu un remake.

## PUNCTAJ THE ITALIAN JOB

**PRODUCĂTOR** Pixelogic  
**DISTRIBUTOR** Codemasters

**PREȚ** cca 45 USD  
**TERMEN** a apărut

**VÂRSTA** De la 6 ani

**NECESAR** CPU 300 MHz  
64 MB RAM  
**RECOMANDAT** CPU 600 MHz  
128 MB RAM

**SUPORT** Direct 3D

**MULTIPLAYER** Single-PC 8  
Internet -  
1 jucător/pachet

**GRAFICĂ** 57%

**SUNET** 45%

**CONTROL** 62%

**ATMOSFERĂ** 74%

**DESIGN** 31%

**MULTIPLAYER** 43%



# Xtreme Air Racing

**NUANȚE ȘTERSE**  
Modelele de zbor sunt impunătoare, însă peisajul e sărăcăcios.



500 km/h, la o înălțime de 50 de picioare  
- nu sunt mașini de curse, aici se întrec avioanele de vânătoare.

**TRASEU** Oare vom încăpea prin cercurile din față cu asemenea dimensiuni ale fuzelajului? Desigur...

**D**upă 50 de ani de experiență, zgomotul nu scade de loc: cu motoare modificate și pompe nitro, fostele aparate de război, biciuiesc văzduhul și ajung să facă tumbe la firul ierbii. Xtreme Air Racing își ia drept model acest spectacol și produce un simulator de aviație în care te afli în cockpit-ul uneia din cele 20 de aparate zburătoare istorice, concurând împotriva altor

șapte concurenți. Din păcate, nu ai la dispoziție decât cinci curse, diferențele între ele fiind sumare. Confruntările aeriene aduc cu sine o doză de plăcere și acest lucru se datorează îndeosebi adversarilor agresivi, controlați de PC, dar și posibilităților tactice, care sunt multiple: e mai bine oare să începi ușor, fără să accelerezi, să economisești combustibil și antigel, pentru a scoate la final un sprint

glorios? Sau te folosești de la bun început de Nitro-Booster și riști să supraîncălzești motorul? Fiecare jucător poate să-și aleagă din opțiunile de tuning ceea ce crede că este necesar pentru fiecare traseu. Din cauza tehnicii învechite și a monotoniei, Xtreme Air Racing rămâne totuși destul de mult în urma jocurilor de curse aviatice din top.

## OPINIE



Avioane istorice și grafică veche sau avioane vechi și grafică istorică?

Cursele aeriene nu au nevoie de prea mult detaliu grafic pentru a fi reușite, dovadă fiind Xtreme Air Racing, un simulator de zbor limitat la latura competițională, cu o grafică la fel de învechită ca și modelele de zbor. Cu toate că aceste aparate nu sunt foarte rapide, ele au fost sensibil îmbunătățite de programatori, beneficiind de Nitro-Booster, un propulsor special care te poate pune în fruntea plutonului cât al zice Boost. Controlul este mult simplificat datorită lipsei opțiunilor mai complexe de zbor, jocul semănând mai degrabă cu unul de curse decât cu un simulator realist de zbor. Plăcerea nu este însă diminuată de această îngustare a gameplay-ului, întrecerile aeriene rămânând la fel de incitante.

## EVALUAREA TESTULUI XTREME AIR RACING

**PRODUCĂTOR** Victory Sim. **DISTRIBUITOR** THQ

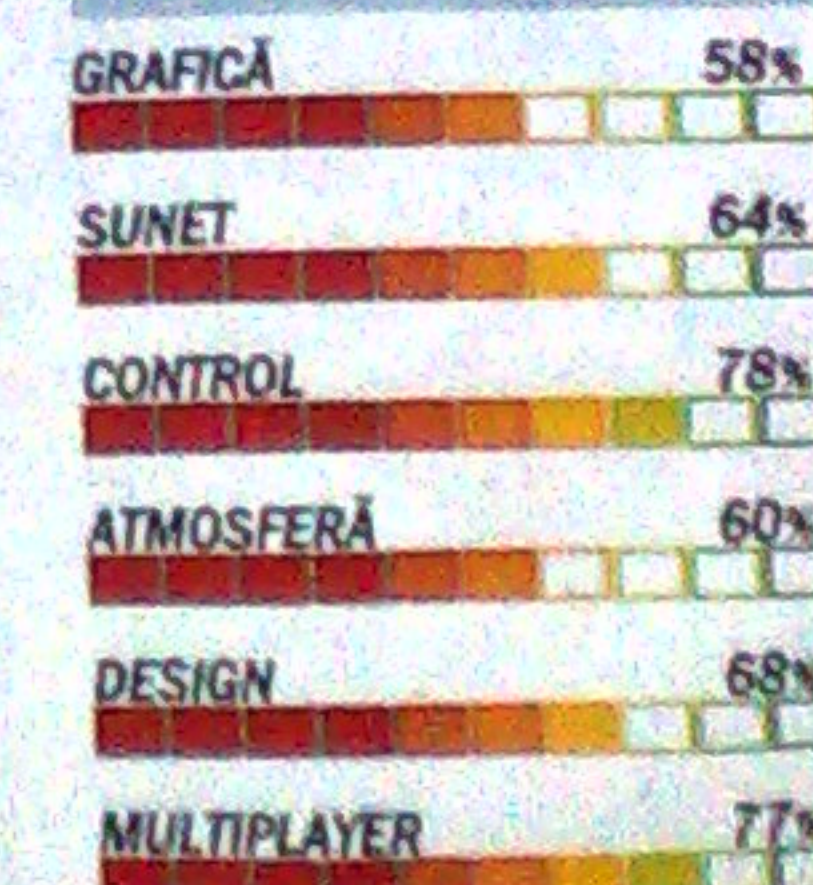
**PREȚ** cca 35 USD **TERMEN** a apărut

**VÂRSTA** De la 6 ani

**NECESAR** CPU 600 MHz  
64 MB RAM **RECOMANDAT** CPU 1000 MHz  
250 MB RAM

**SUPORT** Direct 3D

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea 8  
Internet 8  
1 jucător/pachet



62

52

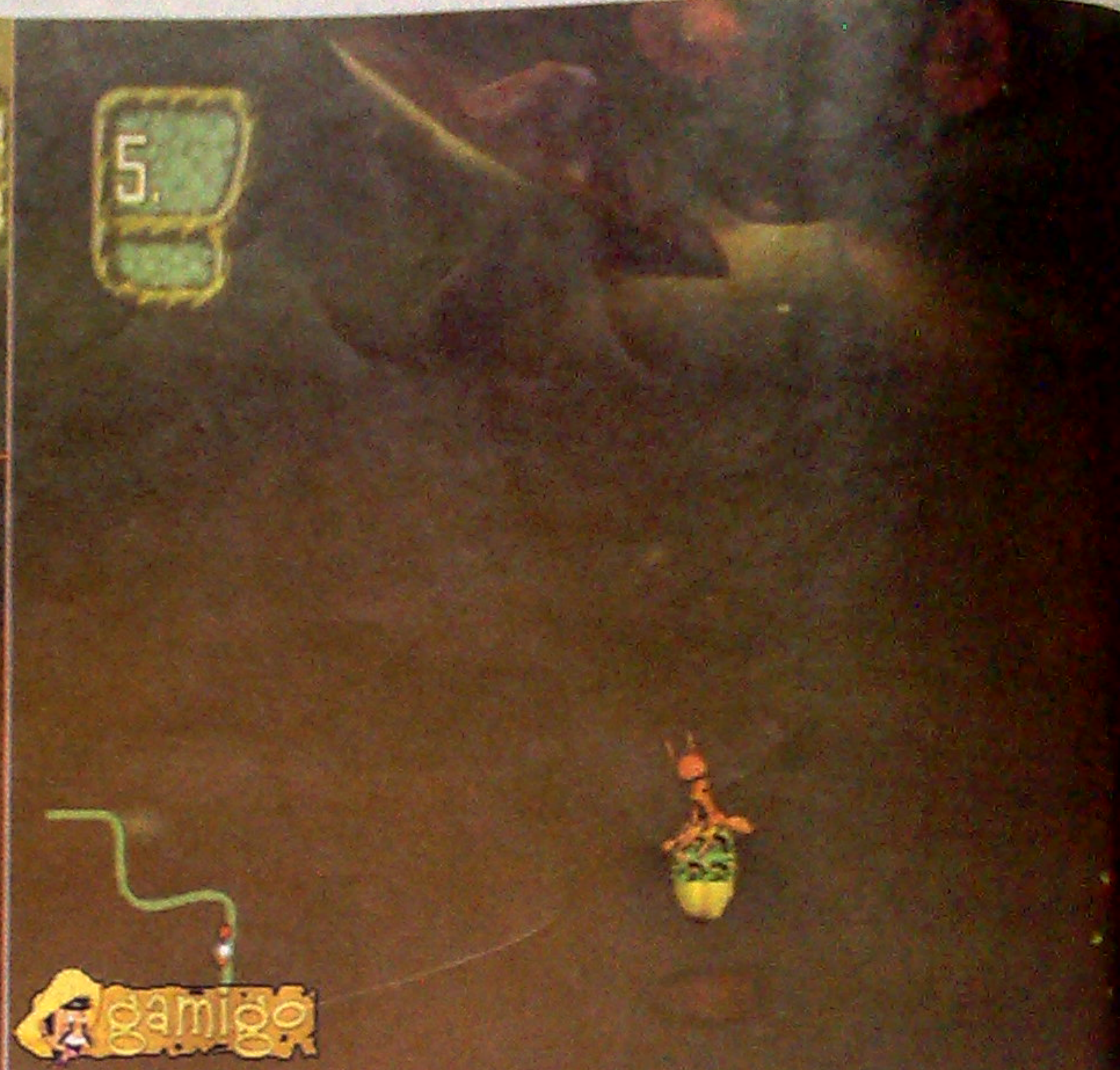


# Antz Extreme Racing



**SALVAT INSECTELE!**

Mășinările grele din  
teren au fost ligite  
atunci pe partea din  
dos a gândacilor.



Îți amintești de filmul Furnicutze? **Nu?** Nu face nimic.

**S**i asta pentru că, oricum, socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg. Jocul nu are nimic de-a face cu filmul – în afară doar de înfățișarea protagoniștilor. În **Antz: Extreme Racing**, aceste furnici aleargă și conduc vehicule atunci când concurează. Ce fel de vehicule? E vorba de frunze curioase, păianjeni sau gândaci înhâmați. Din motive nedescoperite încă, jucătorul pornește tot timpul de pe

ultima poziție a startului și, cu toate acestea, are cele mai bune șanse de adjudecare a victoriei: cele mai multe dintre cele 21 de trasee sunt astfel concepute încât adversarii, în mod absurd, rămân încălciți prin ierburi și buruieni sau se izbesc unul de celălalt, folosindu-se, în mod necorespunzător, de bonusurile power-up. Totuși **Antz** nu face parte din categoria celor mai simple jocuri de curse, din cauza controlului: cele trei tipuri de mișcări pentru

avansare (per pedes, cu un „vehicul” sau pe un board) folosesc în mod diferit tastatura, iar în afara acestui aspect, controlul, indiferent de traseul parcurs, e foarte inexact, astfel încât ajungi să fii victima obstacolelor ivite pe traseu. Se putea programa un control mai bun, mai realist; de asemenea, grafica e înfiorător de sărăcăcioasă, iar un sistem actual nici nu simte că acest joc rulează.

**DUEL** În disciplinele de slalom parcurgi cursa pentru a scoate timp cât mai buni.

## PUNCTAJ ANTZ EXTREME RACING

| PRODUCĂTOR  | DISTRIBUTOR                                    |
|---|--|
| Supersonic Soft   | Empire   |
| <b>PREȚ</b><br>cca 33 USD   | <b>TERMEN</b><br>a apărut                      |
| <b>VÂRSTA</b><br>Fără limită  |  |
| <b>NECESAR</b><br>CPU 400 MHz<br>64 MB RAM                          | <b>RECOMANDAT</b><br>CPU 800 MHz<br>128 MB RAM |
| <b>SUPORT</b><br>Direct 3D  |  |
| <b>MULTIPLAYER</b><br>Single-PC 4<br>Internet -<br>1 jucător/pachet | <b>Rețea -</b>                                 |

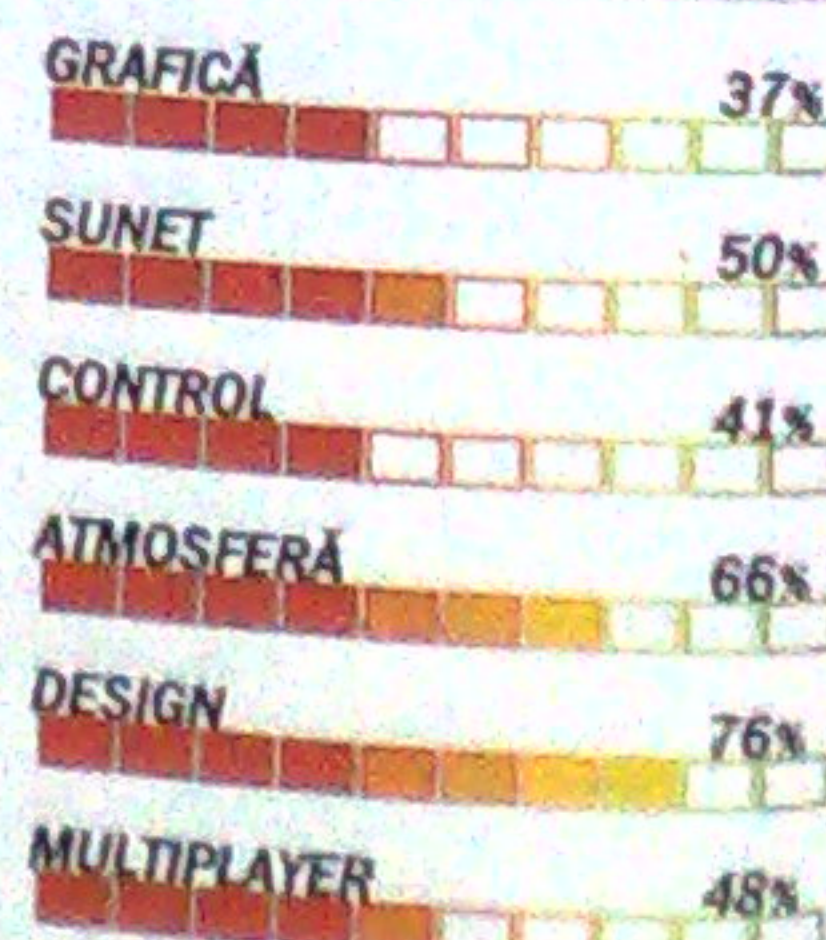
### OPINIE

DOREL PUCHIANU Jr.



Deși sunt renumite pentru hărnicia lor, furnicile își fac timp și pentru curse extreme

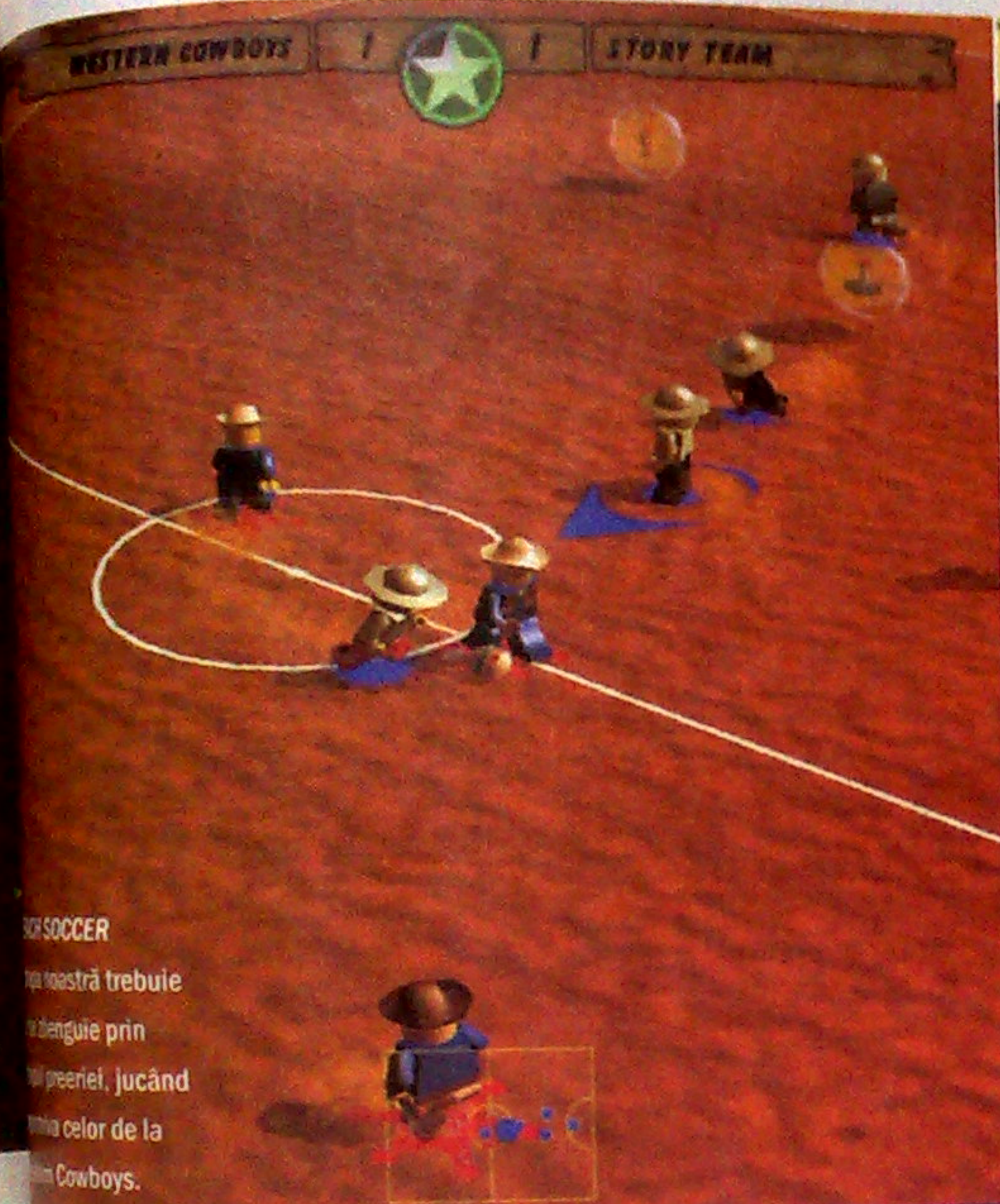
În ultima vreme, s-a iscat o nouă modă în industria jocurilor. Personaje îndrăgite din filme, desene animate, benzi desenate etc. devin peste noapte, grație producătorilor ingenioși, eroi de jocuri PC. Nu întotdeauna însă merită acest efort. Deși sunt considerate o garanție a succesului jocului respectiv, personajele importate nu au adesea nici o legătură cu tema jocului (exemplul de față) și nici nu reușesc să dea savoare gameplay-ului. Unul dintre puținele astfel de titluri reușite a fost **Wacky Races**, care ignora legile fizicii și te antrena în curse nebunești și comice. **Antz: Extreme Racing** nu se ridică la nivelul jocurilor de curse actuale, fie ele și fun racer. Unul dintre motive este controlul absolut aiurist, care adesea te face să crezi că ai în față un rolling demo în care nu poți interveni, furnicutzele făcându-și de cap singure.



42



# Football Mania



Soccer

noastră trebuie  
delegue prin  
peeriei, jucând  
celor de la  
Cowboys.



**LEGO TEAM** Figurinele  
Lego formează o  
echipă de fotbal solidă  
și comică.

## Fotbal în stil fun sport nu găsim decât în lumea Lego!

**A**tunci când se întâlnesc figurile din Lego să joace fotbal, distracția e ca și programată. Simpaticele figurine din plastic nu au probleme cu rezistența fizică pentru o perioadă de 90 de minute de joc, astfel că și-au dezvoltat propriile reguli de joc: limite ale terenului de fotbal nu există, mingea merge unde dorește. Diverse bonusuri power-up oferă jucătorilor o viteză mărită

pentru câte o perioadă scurtă de timp, imunitate împotriva faulturilor sau transformă balonul într-o rachetă ori într-o bombă cu ceas. În pofida acestor găselnițe, este totuși vorba de a plasa balonul în poarta adversă de cât mai multe ori. Pentru un kick rapid, meciurile amicale sunt ideale, pe când în modul skill, sunt învățate driblingurile, pasele și șuturile. Ai nevoie de acest antrenament pentru a absolvi

modul story: aici se confruntă diferitele cluburi – cowboys, bandiți și pirăți – pentru cucerirea Cupei Lego. Și, deoarece titlul nu a pretins că ar dori să ofere un simulator serios, și gradul de dificultate este în mod corespunzător, adică scăzut. În modul multiplayer, se trece direct la subiect și tocmai bonusurile drăguțe de power-up fac din **Football Mania** o distracție bună, de scurtă durată.

### EVALUAREA TESTULUI FOOTBALL MANIA

**PRODUCĂTOR** Silicon Dreams  
**DISTRIBUTOR** Electronic Arts

**PREȚ**  
cca 40 USD

**TERMEN**  
a apărut

**VÂRSTA**  
Fără limită

**NECESAR**  
CPU 350 MHz  
64 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 700 MHz  
128 MB RAM

**SUPORT**  
Direct 3D

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 2  
Internet -  
2 jucător/pachet

**GRAFICĂ** 61%  
**SUNET** 48%  
**CONTROL** 57%  
**ATMOSFERĂ** 65%  
**DESIGN** 65%  
**MULTIPLAYER** 68%

63

### Opinie BUGDAN GAVRA

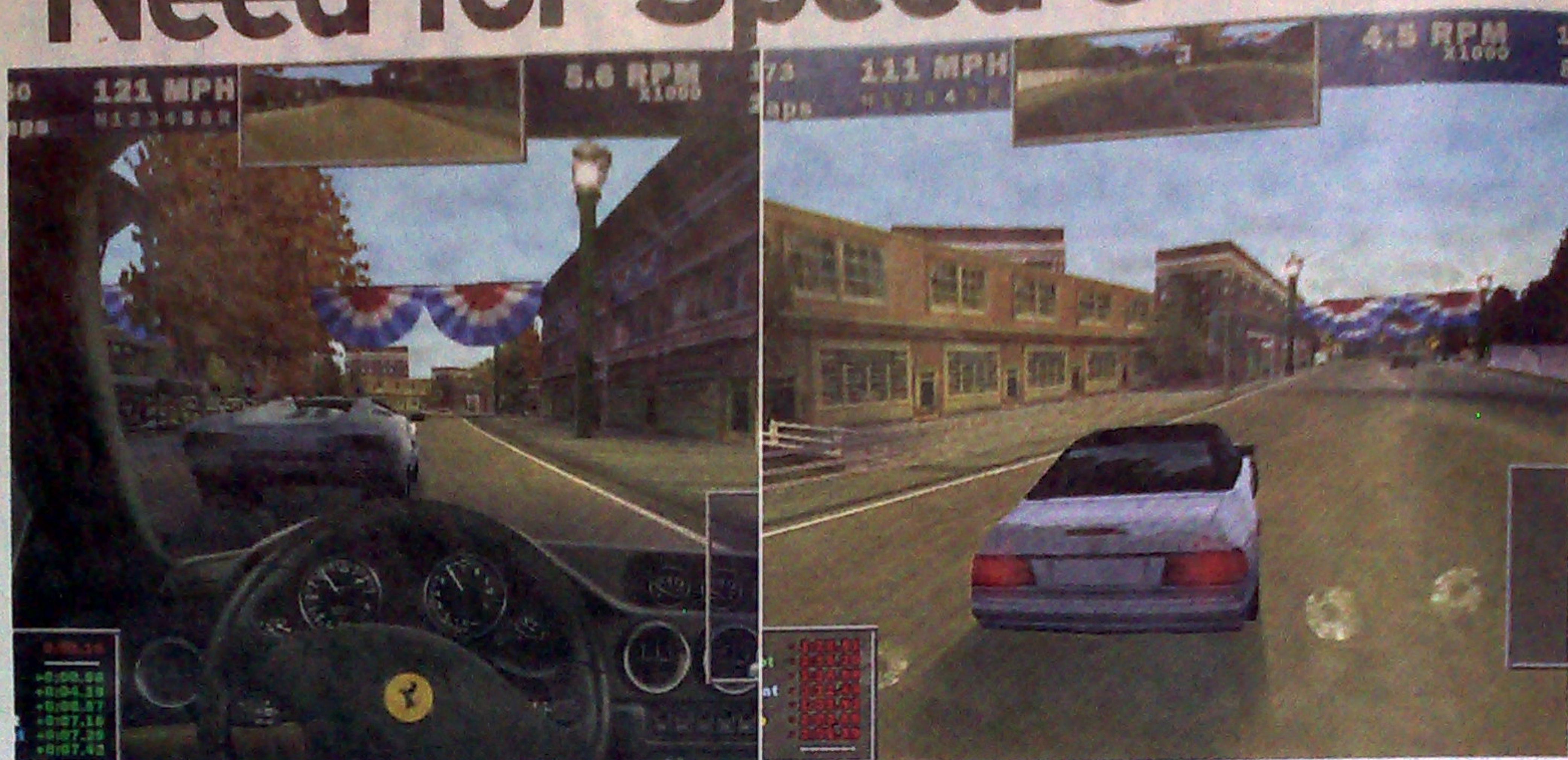


Când eram mic de-o șchioapă,  
visam numai jucărele Lego...

... și mă jucam tot cu alea rusești. În sfârșit, a sosit vremea răzbunării! **Football Mania** te introduce în universul Lego, cu acele figurine cunoscute și râvnite de piclea de pe tot globul. De data asta însă, ele apar într-o postură înedită, agitănd un balon alurea pe un teren de fotbal nemărginit. Însă nu vă lăsați păcăliți de aparențe. Piciorușele de plastic galvanizat se mișcă agile, fentând, driblând, pasând și marcând. Ce? Goluri! Da, căci să nu uităm, avem de-a face cu un simulator de fotbal, chiar dacă nu în genul clasic. Distracția e la ea acasă, situațiile de joc fiind, adeseori, de-a dreptul hilare. Hilzeala e asigurată oarecum și de invențiile năstrușnice ale producătorilor: mingi care se transformă în bombe, power-up-uri etc. Nu știu cât de mult riscă jocul să devină o manie pentru cineva, dar o plăcere trecătoare va produce oricui. Lego! Lego! Lego...



# Need for Speed 3



Aproape întotdeauna, Electronic Arts a adus pe piață **o idee revoluționară!**

**S**incer, m-ai degrabă aș juca orice altceva joc legat de mania de viteză decât această nereușită ajunsă la versiunea 3. Jocul se laudă încă de la bun început cu inovația Dolby Surround. Intro-ul bine realizat combină imagini reale cu screenshot-uri din joc. Acum câțiva ani am avut plăcerea de a-l juca cu inovația lui auditivă pe patru boxe. La acest capitol, NFS 3 a rămas impresionant. De exemplu, în primul traseu când treci pe lângă biserică, se aude în boxa din față clopotul, iar atunci când ai trecut deja de ea, sunetul scos de clopote se mută în boxa dreaptă din spate.

Need For Speed 3 a pierdut foarte mult din cauza controlului dezastruos. Nici măcar opțiunea de force feedback nu reușește să ofere o mai bună manevrabilitate a bolizilor. Se pare că cei de la Electronic Arts au încercat să optimizeze jocul pentru tastatură. În realitate, la viteză de 200 de km pe oră, orice

bruscare a volanului are consecințe tragice. În acest joc, sensibilitatea controlului scade direct proporțional cu creșterea vitezei. De exemplu, conducând un Ferrari F50 la viteză maximă, reacția produsă de bruscarea volanului este aproape nesimțită. Sau să înțeleg că, cu cât se mărește viteza, cu atât mai mult scade posibilitatea de a vira brusc vehiculul în direcția dorită? Din păcate, producătorii nu au specificat nici pe ambalaj și nici în manualul jocului acest avantaj al controlului la viteze mari. Astfel vei avea permanenta senzație că ești pe gheață și nu pe șosea sau pe apă.

Pot să spun că, în pofida controlului slab, echipa de la EA a reușit să facă un joc excepțional, datorat sunetelor veridice. Ni se oferă mai multe vehicule bonus și posibilitatea de a implementa noi bolizi de concepție proprie sau descărcați de pe net. Pe Internet am văzut nenumărate

modele, printre care: VW Golf 3, un Audi ultra-rapid (cred că este vorba de Audi Avant, un model pe care nici astăzi nu o să-l zărești pe stradă) și chiar și celebrul Batmobil. S-au schimbat circuitele și peisajele, dar un lucru a rămas constant: principiul. Pentru a dobândi locul întâi trebuia să parcurgi un număr prestabilit de ture, pe același circuit.

Din păcate, nici un episod al seriei Need for Speed n-a reușit să mai cutremure lumea jocurilor pe PC ca și primul. Episodul numărul trei îți provoacă un gust amar și unul dulce: te plictisește cu controlul său dezamăgitor, dar te încântă cu un sunet dolby spectaculos. Aceasta este sentința finală!

DOREL PUCHIANU jr.





# Enciclopedia Lumii Jocurilor

## Beginner (bighinăr)

**B** Beginner-ii sunt o specie de gameri începători, care țin morțiș să joace și ei, deși fac totul pe dos. Adică, în loc să butoneze tastatura și să miște mouse-ul, răzuiesc masa cu claviatura și dau cu pumnul în bietul șoarec și pe urmă se plâng prietenilor că: "Bă, ce al dracu' de greu îi RPGFPSRTT-ul ăla de Minesweeper! Mereu îmi bagă un escroc o mină fix sub pătrățelul pe care îl descopăr". Așa că, pentru ei s-a inventat un nivel de "dificultate", care are în dreptul lui semnul acela albastru cu un cărucior alb și se numește de obicei "I'm just a durk who wants to play!".



## Character (cherăctăr)

**C** Se spune despre unii că sunt oameni de caracter. Ei bine, în RPG-uri tu trebuie să controlezi niște caractere de oameni sau elfi, pitici și alți ciudați. Înainte de toate, îți generezi caracterul care te prinde cel mai bine: palid, uscat, cu ochelari de șampanie, știrb, cocârjat, păros, icsos (cu țurloaiele în formă de X). Dar, în același timp, caracterul tău trebuie să aibă Attack +∞, Defense +∞, Charm +∞, Loz +∞, să vindece dragonii de sughiț, să vrăjească prințese, să bibilească un castel, să atragă fonduri PHARE.

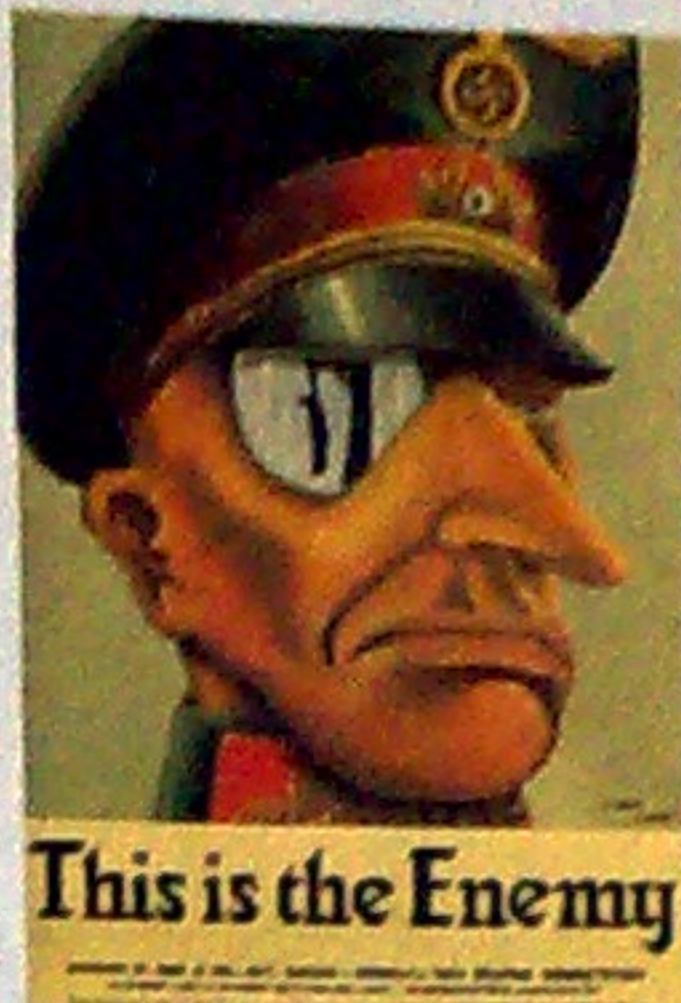


## Enemy (enămi)

**E** Inamicul numărul unu al tuturor gamerilor. Trebuie prins, bătut, stălcit, stropșit, omorât, resuscitat și apoi iar omorât, pentru a putea termina jocul. Prin radio ești anunțat: "Enemy ahead!" (adică inamic în față). Tragi cu aruncătorul

de rachete, la întâmplare, în direcția specificată. După cinci minute de nebunie, nu mai există nici texturi în fața ta. Din nou ești anunțat prin radio:

"- An enemy ahead!". Nedumerit, te holbezi cu benoclu spre zona cu pricina și nu ginești decât fum. Nobody. Vocea din radio continuă: "- ... an enemy... a head... an enemy... a head... an enemy... a head...".



## Item (aităm)

**I** Item-ul este un obiect cu o utilitate presupusă, dar incertă, pe care îl găsești ascuns prin lăzi, peșteri, debarale sau apărat de câte un neisprăvit de monstruleț. O dată obținut, cu sudoarea creierului sau lama fină a securii, item-ul se adaugă în inventar și, adesea, valorează cât o ceapă degerată sau un pansament folosit.



## Mission (mișăn)

**M** Aproape în orice joc primești de la bun început o treabă de rezolvat, care se cheamă misiune. Asta ca să ai o scuză dacă te deranjează cineva: "Sunt în misiune, nu pot acum!". Misiunile sunt de mai multe feluri: să aduni ca prostu' felurite idioțenii de obiecte, să desființezi o șleahță de nemernici, să înființezi o șleahță de netrebniți, să piepteni dracul și să seci lacul. O misiune presupune un punct de plecare A și o destinație B. Distanța



spațio-temporală dintre A și B se cheamă game și viteza de parcurgere a ei este direct proporțională cu volumul de muncă depusă de programatori. Nobel? Nu, mersi!

## Random (rendăm)

**R** Random înseamnă, pe românește, aleatoriu sau, și mai pe românește, complet aiurea. Începi o cursă de raliu și, ca măgarul lui Buridan, nu te poți hotărî ce tărăboanță să alegi și care pistă să o parcurgi. Producătorii vin în sprijinul capetelor pătrate, cu opțiunea de mare valoare, numită Random. E simplu. Apeși, lipsit de griji, pe Random, închizi ochii și... Dumnezeu cu mila. Numai așa te poți trezi conducând un bonus de căruță maronie, cu 5 km/h, pe o pistă de superviteză. Și vei zice pe urmă: "Aleatoriu, aleatoriu, da' să știu și eu ce primesc!"



## Screenshot (scrinșot)



Screen=ecran. Shot=împușcătură. Screen+shot=împușcătură în ecran. Așa ar suna traducerea. Screenshot-ul este, în fapt, o "poză" făcută ecranului de monitor, atunci când se așteaptă mai puțin, fără a striga după cheese. Ca să vedeți voi ce jocuri meseriașe priticim domniile noastre, facem o grămadă de "poze" ecranului. Procedura: complicată. Un gamer joacă de nebun, iar lângă el încearcă să fie pe fază un artist fotograf amator, cu degetul încheștat pe trăgaciul tastei Print Screen, pentru a surprinde cele mai fericite ipostaze.



# Cititorii întreabă PC Games răspunde

## Critica rațiunii arhisuficiente

Stimată Redacție,

Am să încep prin a vă lauda: sunteți cea mai bună revistă de jocuri de pe piața românească. Cumpăr PC Games pentru că m-am obișnuit să o cumpăr, după primele numere, unde aveam ce citi câte o oră sau mai bine. Așa cum probabil știți, obișnuința este un mare dușman al omului. O mai cumpăr și acum, deși o termin în jumătate de oră. Articolele voastre sunt superioare celor din alte reviste de pe la noi, ca număr de jocuri prezentate, ca informații oferite și ca stil de redactare, iar astea sunt atuuri importante. Dar există, desigur, și multe puncte slabe. Calitatea grafică, revista cam mică, asta și din punctul de vedere al subiectelor abordate. Așa cum am spus și în formular, aș dori (și probabil nu sunt singura) o revistă mai mare și mai diversificată. E drept că, dacă fac o comparație între voi și alții, sunteți mult mai "diversificați". Prezentăți zeci de jocuri în paginile revistei. Dar lăsați deoparte categorii întregi. Și prin asta pierdeți potențiali cumpărători. Știu persoane care nu cumpără reviste de jocuri deoarece nu găsesc nimic interesant în ele. E drept că jocurile pe care le găsesc ei interesante sunt copilărești, gen *Hercules* și *Lion King*, dar revista ar mai câștiga cititori, fără să piardă din cei existenți... E posibil ca înșiși părinții unor copii să le cumpere revista pentru *Tips&Tricks* la *Lion King*, să aibă plozii cu ce se mândri la școală... Sau poate pentru propria lor informare, să știe ce jocuri sunt potrivite pentru vârsta copiilor lor... Fabulez... Pe urmă e și categoria jocurilor logice. Nici măcar un singur joc de gen *Sobokan* sau *Reversi* n-am văzut pe CD-urile voastre. Or fi jocurile astea mai puțin antrenante decât un *Diablo*, dar sunt mai bune pentru dezvoltarea gândirii. (...) Referitor la chestionarul din revistă, cred că ar trebui să schimbați un pic întrebările, dacă vreți să primiți răspunsuri semnificative la toate. De pildă, întrebați ce articole au plăcut, respectiv displăcut. Eu cred că majoritatea cititorilor revistei citesc doar o parte din articole, cele care îi interesează. De exemplu, eu nu citesc niciodată articolele de la capitolul *Action*, pentru că e un gen de joc pe care, fiind supărat, îl consider stupid. Iar în capitolul *Adventure* mă uit doar la poze... Și știți că nu există diferențe semnificative între stilurile articolelor. Nici nu se cunoaște că sunt scrise de persoane diferite. Așa că puteți înlocui cuvântul "articol(e)" cu "subiect(e)". Apoi, este întrebarea despre cât suntem dispuși să plătim. Băi cei mai înrați jucători au deja "distribuitori" lor pe net: găsesc tot ce vor și nu trebuie să plătească nimic... Cam atât deocamdată, deși ar mai fi lucruri de spus...

Toate cele bune, și scuzați-mă dacă am bătut câmpii...

Ana



Dragă Ana,

Scrisoarea ta este aproape o noulă, reflectând maturitatea gândirii tale. Asta nu înseamnă imediat că ai dreptate în toate privințele. Felul categoric în care respingi anumite genuri de jocuri (vezi stupizenia de action) îmi șoptește că nu ești o jucătoare înrăită și am să-ți spun și de ce. A fi gamer înseamnă, în primul rând, a-ți căuta distracția în jocuri PC, deci ți se dă undă verde la orice "prostioare" atâta timp cât asta îți produce plăcere. Pe când, tu susții practicarea unei experiențe gameristice restrânse (ascetice, aș spune eu), care presupune rularea exclusiv a unor jocuri de strategie, câteva de logică (dacă se poate foarte vechi, nu?) și din cele pentru puștime. Ne sfătuiești, în schimb, să introducem teste (!?) la jocuri ca *Hercules* sau *Lion King* (care acum nu ți se par stupide), pentru simplul motiv că sunt concepute pentru copii.

Acum, eu nu înțeleg ce gen de discriminare manifesti față de genurile action și adventure (care măcar au poze percutante), dacă ai prefera ca ele să nu existe, în dauna unor piese rare ca *Tarzan* și *Sinbad* *Marinarul*. Oricum, dacă dai înapoi câteva pagini, vei da peste câteva titluri mai "puerile" care te-ar putea bucura foarte, și anume *Antz*, *Extreme Racing*, *Football Mania*. Iar despre jocurile logice complet ignorate de noi, nu este deloc așa, poți să pui mâna pe CD-urile din acest număr ca să te convingi.

Aprecierile tale sunt cam acide, însă nu riști să fabulezi cât timp îți și argumentezi discursul (în afară de repulsia față de anumite genuri). Dacă ai bătut cumva câmpii, atunci i-am bătut împreună și te rog să o mai faci și pe viitor, cu scrisori la fel de incisive și interesante, deopotrivă. Ana, îți trimit la Iași toate salutările redacției!



## Skateboarding at 166 MHz

Dragă redacție,

Vreau să vă spun că facți o mîndră parte bună editînd această revistă (mă spune cineva care, după ce a luat nr. iunie-iulie a.c., a găsit o mulțime de lucruri noi). Vă rugăm însă să faceți o pagină în care să dați informații și despre jocuri care ar "merge" și pe o configurație mediocră, deoarece o mulțime de copii nu-și permit calculatoare performante. Acum să trecem la motivul pentru care v-am scris. Am încercat să instalez Tony Hawk's Pro Skater 3 Demo, la Low Details, cu rezoluția de 640x480x16 (am instalat și DirectX 8, pe care nu-l aveam, de la Specials) și mi-a dat "comandă instalată în modulul thps.exe".



Tot așa s-a întîmplat și cu alte demo-uri (poate din cauză că eu am P166, 32 MB RAM, 2.37 GB HDD). De aceea, mi-ar fi de folos un sfat cu privire la instalarea demo-urilor, și mai ales așa vrea să știu care demo-uri ar rula bine pe un P166. M-ar mai interesa și o posibilitate de abonament la revista voastră, dar nu cred că îl pot face de la presa locală, așa că aș dori informații și despre acest lucru.

Cu mult respect, Daniel

Uite, Daniele,

Voi fi scurt. Mersi de aprecieri, sunt bine venite în clipa asta. Jocurile care apar în prezent abia își găsesc loc în paginile revistei, astfel că nu mai rămîne loc și pentru teste la jocuri vechi (pentru că cele pe care le reclami tu sunt vechi, azi nu se mai produc, decât cu rare excepții). Pentru aceasta există însă rubrica

Remember, care prezintă titluri vîtate în negura timpului (ei, nici chiar). Cît despre problemele tale tehnice, sunt dezolat să te anunț că e musai să faci ceva în privința calculatorului tău, altfel vei pierde toate titlurile interesante. Măcar un upgrade mic, acolo, deși... Dacă ai fi reușit să rulezi THPS3, cred că primeai premiul Nobel pentru informatică sau te răpeau din de la NASA să le reglezi stațiile pe orbită. Fără glumă, THPS3 nu are cum să ruleze pe PC-ul descris de tine și nici alte demo-uri noi. Dacă nu schimbi calculatorul, te sfătuiest să joci demo-uri un pic mai vechi, din numere anterioare, sau pe cele cu cerințe mici, din numerele noi. Abonament se poate face cu

Răspundeți la întrebări și expediți talonul până la 1 noiembrie.

### CHESTIONAR PC Games octombrie/2002

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun ☐ Mediocr ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr v-au plăcut cel mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-au displicut cel mai mult?

4. Ce sugeriți aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Ați dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și comparațiilor?

7. Ce teme vă preferați să tratați mai des în PC Games?

8. Ce calculator folosiți? (specificăți marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Ce monitor folosiți? (specificăți marca, modelul, rezoluția și viteza în MHz)

10. Ce mouse folosiți? (specificăți marca, modelul, rezoluția și viteza în MHz)

11. Ce tastatură folosiți? (specificăți marca, modelul, rezoluția și viteza în MHz)

### DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_  
Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_ Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_  
Bt. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_ Căp. poștal: \_\_\_\_\_ Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_ Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_\_  
E-mail: \_\_\_\_\_  
Specificăți numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_ Votul/luna: \_\_\_\_\_  
Studii: \_\_\_\_\_

#### YOUR #1

11. Care este dumneavoastră preferat (un singur răspuns):

#### FLASH

12. Se găsește PC Games în chișcul dvs. preferat?

- ☐ Da ☐ Nu, dar sunt puține exemplare ☐ Nu

13. Cît sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original a cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru tipul PC Games preferat, urmăriți următoarele jocuri:

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_  
4. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascultați cel mai des?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

17. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

18. Ce activități citiți cel mai des?

- ☐ Activități ☐ Libertăți ☐ Română/Recl ☐ Sporturi ☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Căminul ☐ Ziar ☐ Căminul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ați dori să primiți informații pentru dumneavoastră:

- ☐ calculator ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ internet

20. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presa ☐ chișcă ☐ alt ☐ prieten ☐ alt

21. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ în casă ☐ în club ☐ în cinematografe, teatre ☐ internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ alt

22. Aveți în vedere profesia sau activitatea dvs. preferată, considerați că în activitatea pe care o desfășurați aveți:

- ☐ multă creativitate ☐ multă activitate ☐ multă energie ☐ multă pasiune

23. Presupunem că:

- ☐ sunteți un om de succes ☐ sunteți un om de succes ☐ sunteți un om de succes

24. Care este muzica preferată de către dvs. în prezent?

- ☐ rock ☐ pop ☐ jazz ☐ clasic ☐ alt



ajutorul cuponului de la această rubrică sau contactându-ne la adresa noastră.

## Christmas 2002

Salut!

Vă scriu pentru a doua oară și aş avea câteva sugestii. Măriți numărul de pagini, puneți mai multe mod-uri de *Quake 3 Arena*, *Unreal Tournament* and company, hărți, editoare, patch-uri. Prin decembrie vreau să-mi cumpăr pentru jocuri un calculator de vreo 900 de euro și aş vrea câteva sugestii, am intrat pe Internet la Flamingo și la alte firme, dar aş vrea sugestii de la profesioniști. Țineți-o tot așa fiindcă sunteți cei mai tari.

Cu toate că nu vă scriu decât de două luni, sunt fan al vostru de la nr.1 pe 2001 până când mă voi sătura să tot butonez tastatura. Vă rog frumos să-mi răspundeți de data asta pentru că nu am adresă de mail, dar promit că o să-mi fac și astfel o să vorbim mai des, and an other thing: *Neverwinter Nights* merita un punctaj mai bun decât *Morrowind*. Abia aștept Crăciunul, și pentru calculator, și pentru numărul special, și pentru că e sezonul meu preferat. Good bye and I hope for an answer this time.

Well, my dear friend Ionuț

You've got your answer! Cu paginile stăm cam prost, nu mai avem altele. În schimb, mod-uri avem chintale și am pus dintotdeauna o tonă pe



CD-uri (vezi pe CD-ul 2 din numerele 12/2001, 3 și 5 din 2002, pline de mod-uri și hărți pentru *Quake*, *UT*, *Half-Life*). Frumos cadou de Crăciun, băftosule! 900 de euro nu sunt o joacă, dar pot să folosească la asta. Sugestiile noastre le vei primi acasă, detaliat, și cu prețuri la zi. Nu-ți fie teamă, boala butonatului este cronică

și nu dispare cu timpul. Punctajele celor două jocuri au fost acordate cât se poate de obiectiv, te asigur, însă asta nu înseamnă că nu îți poate plăcea mai tare *NWN*, chestie de preferințe. Cu gândul la sărbătorile de Crăciun și la calculatorul tău de 900 de euro, îți urez sărbători fericite de pe acum!

## FEEDBACK

1. Doresc să evaluez următorul joc (unul singur):

- ☐ Mafia ☐ Medieval: Total War  
☐ Divine Divinity ☐ Crazy Taxi

2. Te rugăm să evaluezi cu note următoarele aspecte ale jocului ales (1 fiind minimum, iar 6 maximum):

Grafică

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animatie

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Muzică

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Efecte de sunet

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Comentariu și voci

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Control

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Inovații

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Accesibilitate pentru începători

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Motivație de durată

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Grade de dificultate echilibrate

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Multiplayer

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

☐ Nu am probat

3. Ce alte jocuri asemenea ai mai jucat?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

4. Ce ți-a plăcut cel mai mult la acest joc (cel ales la întrebarea 1)?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

5. Ce ți-a plăcut mai puțin sau deloc la acest joc?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

6. Ce ți-ai dori de la seria următoare a jocului?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

7. Ai recomanda acest joc și altcuiva?

- ☐ Da ☐ Nu

8. Ce ți-ai dori din totdeauna să-l întrebi pe producătorul jocului?

9. Comentariul tău privitor la joc (redacția își rezervă dreptul de a prescurta textul; în caz de nevoie, folosește o pagină suplimentară):

\_\_\_\_\_

10. Care-i jocul tău preferat în prezent?

11. Ce joc aștepti cel mai mult?

12. Pentru care joc ai dori Tips&Tricks?

13. Cărui designer/producător ai dori să-i luăm interviu?

14. Care din următoarele genuri vă interesează (mai multe răspunsuri posibile)?

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Strategie de construcție | <input type="checkbox"/> Simulator economic   |
| <input type="checkbox"/> RTS                      | <input type="checkbox"/> Joc de tactică       |
| <input type="checkbox"/> TBS                      | <input type="checkbox"/> Ego-shooter          |
| <input type="checkbox"/> Shooter tactică          | <input type="checkbox"/> Acțiune SF           |
| <input type="checkbox"/> Action-adventure         | <input type="checkbox"/> Simulator militar    |
| <input type="checkbox"/> Jump&Run                 | <input type="checkbox"/> Adventure            |
| <input type="checkbox"/> RPG                      | <input type="checkbox"/> Action-RPG           |
| <input type="checkbox"/> Online-RPG               | <input type="checkbox"/> Fotbal               |
| <input type="checkbox"/> Sporturi americane       | <input type="checkbox"/> Simulatoare de sport |
| <input type="checkbox"/> Sim. de motocicletă      | <input type="checkbox"/> Curse                |

### TALON DE ABONAMENT

3 luni - 230.000 lei

6 luni - 450.000 lei

12 luni - 810.000 lei

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Slatinei, nr. 6, 3700, Oradea, Județul Bihor. Prețul abonamentului în sumă de \_\_\_\_\_ l-am achitat cu mandat nr. \_\_\_\_\_ pe numele: Paul Mork, str. Dolna, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 3700 ORADEA, Județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL.

Semnătura



# Neverwinter Nights vs. Dungeon Siege (I)

## LUPTĂTOAREA ELFA

O grafică impresionantă adăugată în mușchii caracterelor dau savoare scenele din Neverwinter Nights.

**D**ungeon Siege (DS) și Neverwinter Nights (NN) au răsplătit peste măsură așteptările gamerilor de pretutindeni. Jucându-le, nu ne-am putut abține să le comparăm, mai ales în ceea ce privește gameplay-ul. Diablo și Baldur's Gate și-au găsit, în sfârșit, înlocuitorii, care, de câteva săptămâni, înfierbântează până la incandescență tastele PC-urilor.

Revoluția introdusă în domeniul artelor vizuale de jocurile electronice a constat, în primul rând, în multiplele posibilități oferite utilizatorilor de a interacționa cu lumea virtuală. Dacă înainte de apariția acestora consumatorii de fantasmă erau doar niște spectatori pasivi, care – după cum arăta Greg Costikyan într-un influent articol publicat în 1994 de revista britanică Interactive Fantasy – atunci când priveau filme, imagini televizate sau spectacole de teatru stăteau, vedeau și

ascultau scene în care nu puteau interveni deoarece „arta era creată de alții” (apud Patrick Mount, Gameplay: The Elements of Interaction, [http://www.gamasutra.com/education/theses/20020403/mount\\_01.htm](http://www.gamasutra.com/education/theses/20020403/mount_01.htm)), acum ei pot participa, interactiv, alături de personajele favorite la nenumărate aventuri. Elementul care permite acest lucru este așa-numitul gameplay, „jucabilitatea” facilitând imersiunea în universuri paralele unde eroii mai vechi sau mai noi par a-și trăi propria viață.

Prezentând particularități conforme fiecărui gen în parte, gameplay-ul este complet dependent de îmbunătățirile de ordin tehnic aduse calculatoarelor personale și perifericelor utilizate: tastaturi, joystick-uri, console etc. Aici se ascunde însă și marea slăbiciune a jocurilor electronice. Lipsite de un concept inteligent, derivat dintr-un story dens și atractiv, ele pot deveni simple teste de

dexteritate manuală, așa cum se întâmplă în majoritatea FPS-urilor. Vom numi toate aceste jocuri care pun la încercare abilitățile manuale, „jocuri mecaniciste”, sau, mai exact, jocuri cu un gameplay mecanicist, care nu solicită mai deloc resursele intelectuale ale gamer-ului. Apariția unui RPG ca Baldur's Gate a dovedit că se poate și altfel. Inspirat de complexul univers și laborioasele reguli D&D, el solicită, în primul rând, intelectul gamerilor, care trebuie să înțeleagă în profunzime atât story-ul, cât și regulile titlului observat. Asemenea produse gameristice pot fi numite „jocuri conceptuale” sau jocuri bazate pe un gameplay conceptual.

ROBERT LAZU

(Continuare în numărul viitor)

## VIN PĂIANJENII

Dungeon Siege, un joc unde gamerul nu are timp să răsuflă.





PAM Grup srl, Redacția PC Games România  
Str. Slatinei, nr. 6, ORADEA

## PC Games România

**Redactor-șef**  
Ciprian Coroianu

**Secretar general de redacție**  
Ciprian Torj

**Redactori**  
Erdel Jácint  
Dorel Puchianu jr.

**DTP**  
Simona Popa  
Kondoros Zoltán

**Colaboratori**  
Matei Alexandru  
Bogdan Gavra  
Ionuț Ghionea  
Robert Lazu  
Marius Tepelea  
Octavian Fum

**CD-ROM**  
Király Tamás

**Prepress**  
Complar srl

**Producție**  
Dorin Onica

**Producție CD-ROM**  
MC&CD București

**Marketing Manager**  
Henrietta Balogh

**Account Manager**  
Mirela Dinică

**Tipar:**

## Serviciu abonamente

Paul Mork  
Irina Ungur  
tel.: 0259-441.523  
www.pcgames.ro

**Distribuție**  
sc BILT Distribution International srl  
sc ENGE srl  
sc RENEE EXIM srl

## Adresa redacției

PAM Grup srl  
Oradea, str. Slatinei, nr. 6  
tel.: 0259-441.523  
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700  
e-mail: pcgames@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

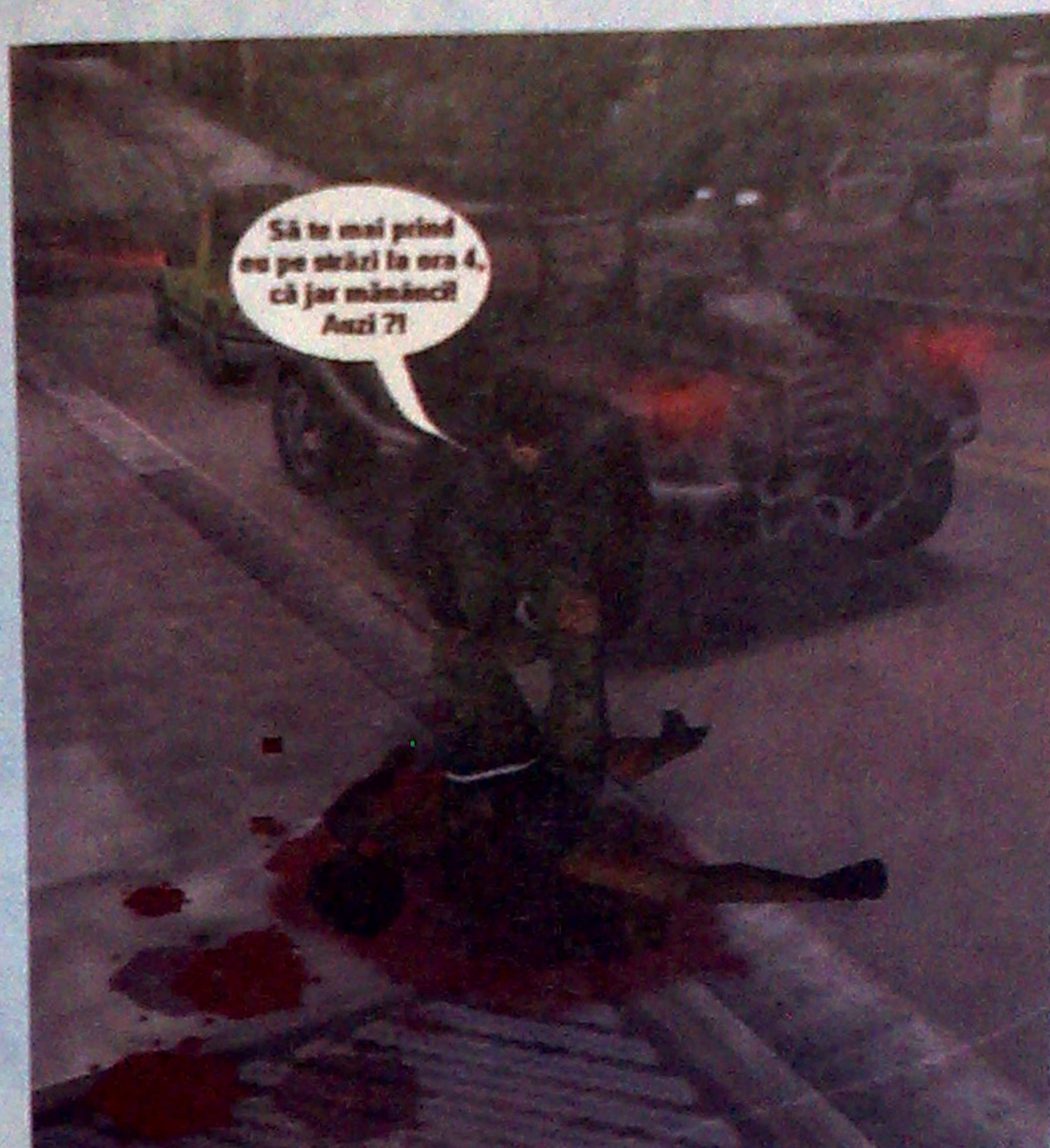
## PC Games Germania

**Editura**  
COMPUTEC MEDIA

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games  
România este o publicație editată de PAM Grup srl  
sub licență Computec Media AG 2000.  
Materialul editorial din PC Games aparține  
ComputecMedia AG și PAM Grup srl. Toate drepturile  
asupra revistei PC Games ediția română aparțin  
PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi  
preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu  
acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile  
asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec  
Media AG, Fürth / Germania. Toate drepturile  
sunt rezervate.

Proprietatea intelectuală se pedepsește conform legii.  
Materialele nepublicate nu se înapoiază.  
Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor  
și al anunțurilor publicate în paginile revistei.



## Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și  
pozne merge mai  
departe. Cel care îl  
invidiază pe câștigă-  
torul din acest număr  
- Vasilescu Cristian  
Alexandru a.k.a alex.v  
din București - sunt  
invitați să facă proba  
umorului lor pentru  
viitorul număr. Alex,  
pentru gluma ta îți  
vom acorda revista  
PC Games nr. 11!



## În test

Tu știi, noi știm, publisherii  
știu - să gaste cu grijă datele  
referitoare la amânarea  
termenului de către  
producători, dar noi totuși îi  
credem: în numărul 11/02 ni se  
promite o bucurie: teste la  
Stronghold: Crusader,  
Icewind Dale 2, Emergency 2  
și DTM Race Driver.

## C&C Generals

Experții sunt unanimi: cu  
efectele bogate de grafică 3D,  
detaliată a lui C&C: Generals  
nu poate ține pasul nici un  
RTS! Ne furișăm în sânul lor,



jucăm primele misiuni,  
încercăm unitățile, testăm  
manevrabilitatea și vă dăm  
informații. Da' rămâne între  
noi, nu?

## Full-Action în plină toamnă

La întrebarea: Cate Archer,  
James Bond, Lara Croft,  
Indiana Jones sau Hitman - voi  
pe cine alegeți? Sau mai bine  
trecem pe frontul luptei anti-  
tero cu Condition Zero și  
Raven Shield? Vă oferim  
noutăți, imagini și aprecieri.



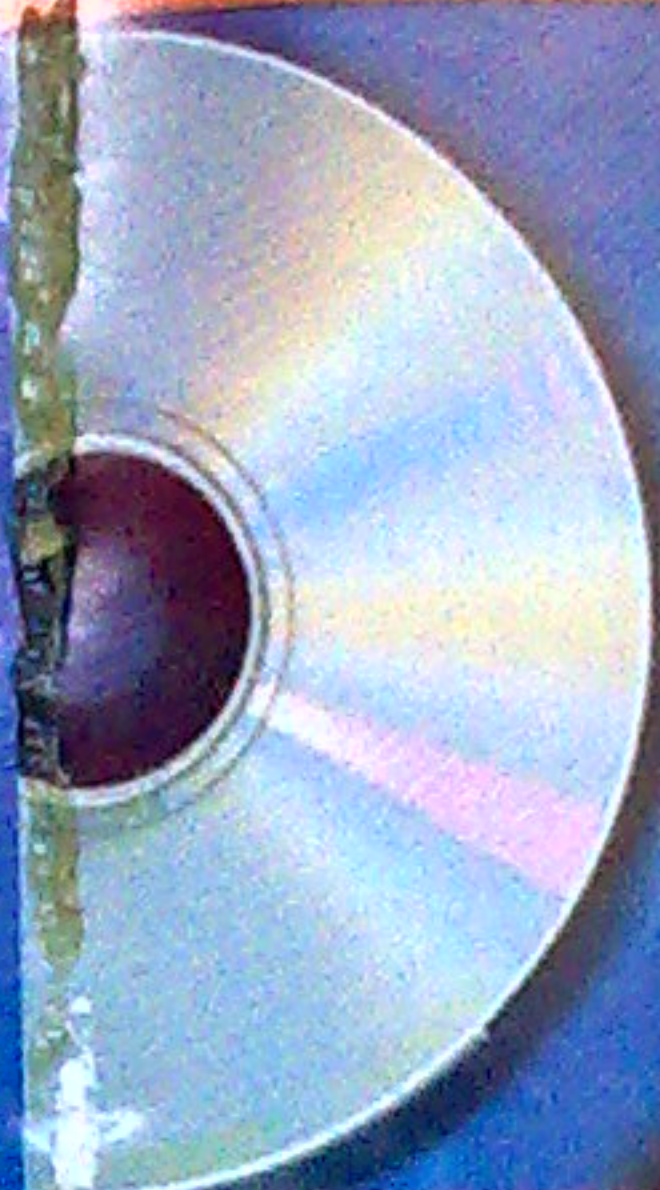
PAM Grup S.R.L. editează următoarele publicații:

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Președinte: Dorel Puchianu, tel.: 0723-25.28.22



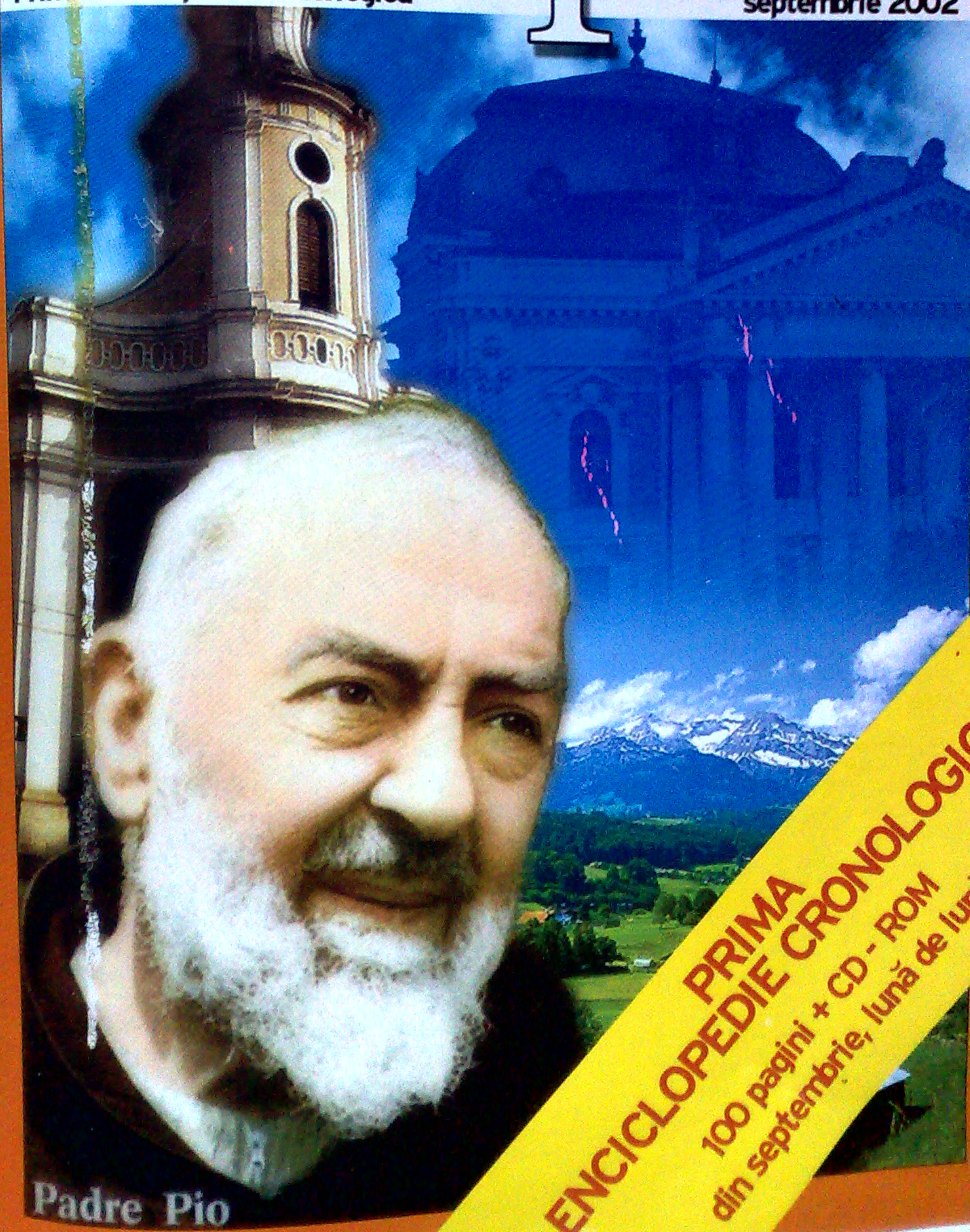
1 / 2002



# alpha

Prima enciclopedie cronologică

septembrie 2002



Padre Pio

**PRIMA  
ENCICLOPEDIA CRONOLOGICĂ**  
100 pagini + CD - ROM  
din septembrie, lună de lună





DE 24 DE ANI  
ÎN LINIA ÎNTÎI

2002

1978

PROVOCAREA CALCULATOR

# PERSONAL COMPUTER WORLD

NUMĂR PILOT  
SEPTEMBRIE 2002

## 75 OFFICE TIPS & TRICKS

CUM SĂ DEVII EXPERT  
ÎN MICROSOFT OFFICE

02 XDA:

- navigare pe Internet și download-uri rapide cu ultima generație de PocketPC

Hands on:

## PERSONAL COMPUTER WORLD

Europe's first magazine for personal computers for home and business use

NASCOM 1  
NEW  
BRITISH  
PERFECTLY  
AT HOME



50p U.S. \$1.50  
PERSONAL POWER IS HERE  
THE GATES OF REASON  
THE GINGERBREAD MAN'S  
COMPUTER  
BASIC PONTOON  
THE ELEGANT MINIMON

CD GRATIS  
Full version  
versions

MEGA  
36 PLAYS  
Ultimate